电脑应用和娱乐的第一选择
总第155期

大众软件

18
Popsoft
2003年
半月刊



WWW.POPSOFT.COM



本期随刊赠送
《传奇3》最新版客户端
（双CD）：
风云再起沙巴克

ISSN 1007-0060




光通娱乐
OPTIC ENTERTAINMENT


DISK A
正
WWW.MIR3.COM.CN
ISBN 7-900133-39-9
电出字: 01-2003-0047
新出音管［2003］218号
中国大百科全书电子音像出版社出版
光通娱乐
风云再起沙巴克
传奇3
ei恶魔的幻影
The Evil's Illusion
非卖品
广州光通通信发展有限公司总代理
客服热线: (021) 54279000






DISK B
WWW.MIR3.COM.CN
ISBN 7-900133-39-9
电出字: 01-2003-0047
新出音管［2003］218号
中国大百科全书电子音像出版社出版
光通娱乐
风云再起沙巴克
传奇3
ei恶魔的幻影
The Evil's Illusion
非卖品
广州光通通信发展有限公司总代理
客服热线: (021) 54279000






WeMade
ENTERTAINMENT
传奇3
恶魔的幻影
e Evil's Illusion
官方网站:WWW.MIR3.COM.CN
客户咨询热线：021-54279000
传真：021-54275111
商务联系邮箱：game@optisp.com
广州光通通信发展有限公司

东方娱乐 OrientalEntertainment

暑期欧美流行风

百万礼品大赠送













活动内容：

- 买一赠一，百万赠送：凡购买6款游戏中任一款，即可获赠实用工具软件一套。
- 买游戏，中显卡：凡一次购买3款游戏产品，即可参加“我心中的显卡”抽奖活动（数量有限）。
- 买游戏，游欧洲：凡一次购买6款游戏，即可参加“欧洲梦幻游”抽奖活动，仅限1名（可带家属一名）。

活动时间： 2003年7月—9月　（详情请垂询店内及服务电话：010-62501955转客服部 ）

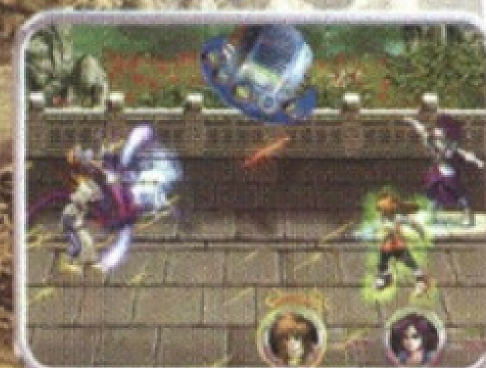
本活动解释权归交大铭泰公司所

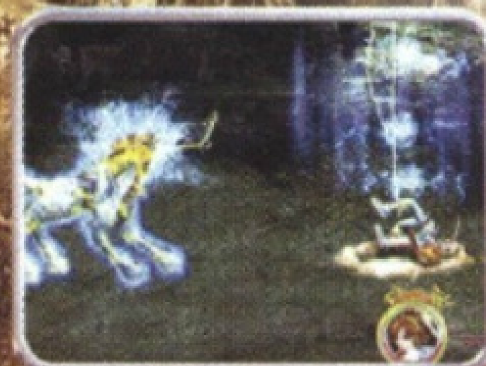
sunv 交大铭泰 交大铭泰软件有限公司 SJTU SUNWAY SOFTWARE CO., LTD.

地址：北京市海淀区中关村南大街六号中电信息大厦601室
电话：010-62501955　传真：010-62501718
网址：www.sunv.com　邮编：100086　上海办事处：021-64810749

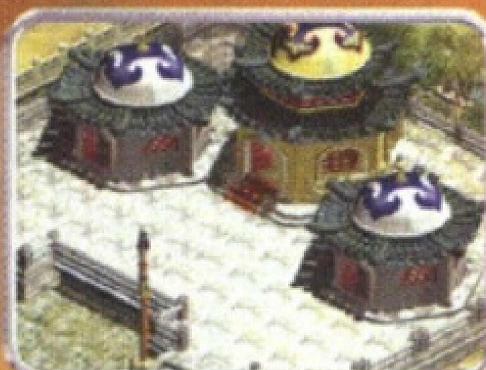
QDI













继《风云一雄霸天下》之后，与暑期黄金强档电视剧——《风云争霸》同步推出之同名科幻武侠RPG大作，即将隆重上市!

移动用户发“风云争霸”到6008;
联通用户发“风云争霸”到9008参加抽将活动:

- 一等奖:《风云争霸》游戏一套（200名）
- 二等奖:《风云争霸》T恤（500名）
- 三等奖:《风云争霸》宣传海报（1000套）

COOKY'S 酷奇思數位園　DCG 潑墨仙人　QDI

SUNV 交大铭泰
交大铭泰软件有限公司
SJTU SUNWAY SOFTWARE CO., LTD.
地址：北京市海淀区中关村南大街六号中电信息大厦601室
电话：010-62501955　传真：010-62501718
网址：www. sunv. com　邮编：100086　上海办事处：021-64810749

www.jxonline.net

侠情缘 网络版

jxonline.net

剑侠英雄会

9月20日《剑网》"剑侠英雄会"系列活动在全国11个城市拉开帷幕

新手包首发活动:上午9：00-晚上6：00

《剑网》新手震憾包强劲登场，搞笑的现场游戏活动丰富多彩；

羽·泉 9月20日在王府井步行街儿童用品商场门前广场激情签名销售"《剑网》新手超值震憾包"。

新手体验活动:晚上6：00-10：00

《剑网》主题网吧新手免费试玩活动、多样的线上比赛活动；机会多多，奖品多多！

A、最快冲出新手村的新人奖

B、限定时间内的新手任务奖

C、新手村的最大财主奖

线上活动:

剑侠"华山论剑·天下第一武林高手"争霸赛大型线上活动9月20日全面启动，巨额奖金等你拿。

活动具体详情请登陆www.jxonline.net查询

《剑网》"剑侠英雄会"系列活动地点：

城市	新手包首发地址	新手体验活动地址	
北京	王府井步行街儿童用品商场门前广场 010-82334488-5091/5092	北方互通 010-82658874	
上海	太平洋数码广场 021-64084101	东方网点 021-64699360	
广州	广州购书中心广场 020-87518008	梦幻世界 020-85518321	绝顶高手 020-87662005
成都	数码广场 028-82956077	星美网吧 028-86129995	
郑州	创新大厦 0371-3845330	联友网吧 0371-7770086	吉祥网吧 0371-7442306
西安	中国龙网吧门前 029-7805307	中国龙网吧 029-5263132	西部网都 029-8253201
南京	百脑汇电子城	踏浪网吧 025-2255634	聚宝网吧 025-3260242
沈阳	诚大赛博电脑城 024-23992300	任逍遥网吧 024-83910133	天际网吧 024-62380087
武汉	武汉测绘大学门口 027-87870783	狮城网络广场 027-87870783	缤纷网吧 027-85379032
杭州	颐高数码广场 0571-88864712	雅兔网吧 0571-88840479	正大网吧 0571-87986220
长沙	国储电脑城 轻舞飞扬网络俱乐部 0731-4110815	麒麟居网络休闲会所 0731-8865222	

全国总代理 

合作伙伴（排名不分先后）  

清华同方 TSINGHUA TONGFANG

剑侠网络版官方网址:www.jxonline.net　　请到卓越网joyo.com订购

KINGSOFT 金山软件股份公司





老朋友：10月15日请回来坐坐

2003年第20期

《电脑爱好者》十周年黄金特刊

10月15日全面上市！

10年，一同栽下的小苗已经成林
10年，初出茅庐的少年已经成长为一代精英
而今远游的你
可还记得起，10年前的初逢之喜？
可还记得起，10年来的风风雨雨？
可还记得，曾一起中流击水，点点滴滴？

有一个梦想是重逢
有一种情绪叫怀念
当尘世的喧嚣都已渐渐飘远
而今远游的你
可还记得那似水的流年
可还记得那如花的容颜？
可还记得，曾一起少年意气，壮志冲云天？
重逢阔别的老友　再温当年的喜悦
就在《电脑爱好者》十周年黄金特刊！

COMPUTER FAN

人中卧龙
算尽天下
蓦然回首
恍然如梦

3CD 48元

反三国志

RPG

烽烟再起 上市热卖中

RAYS 新瑞獅

客服电话：025-3467356
客服信箱：PCGAME@ MAIL.RAYSGAME.COM

总经销



北京晶合时代软件技术有限公司
地 址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层（100089）
销售电话：010-82634096/97 82647005/7012



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
副社长 刘贫和（常务）
总 编 高庆生
副总编 裘聿纲

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 汪军 谭湘源
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 楼丽丽
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）霍虹 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年09月16日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元



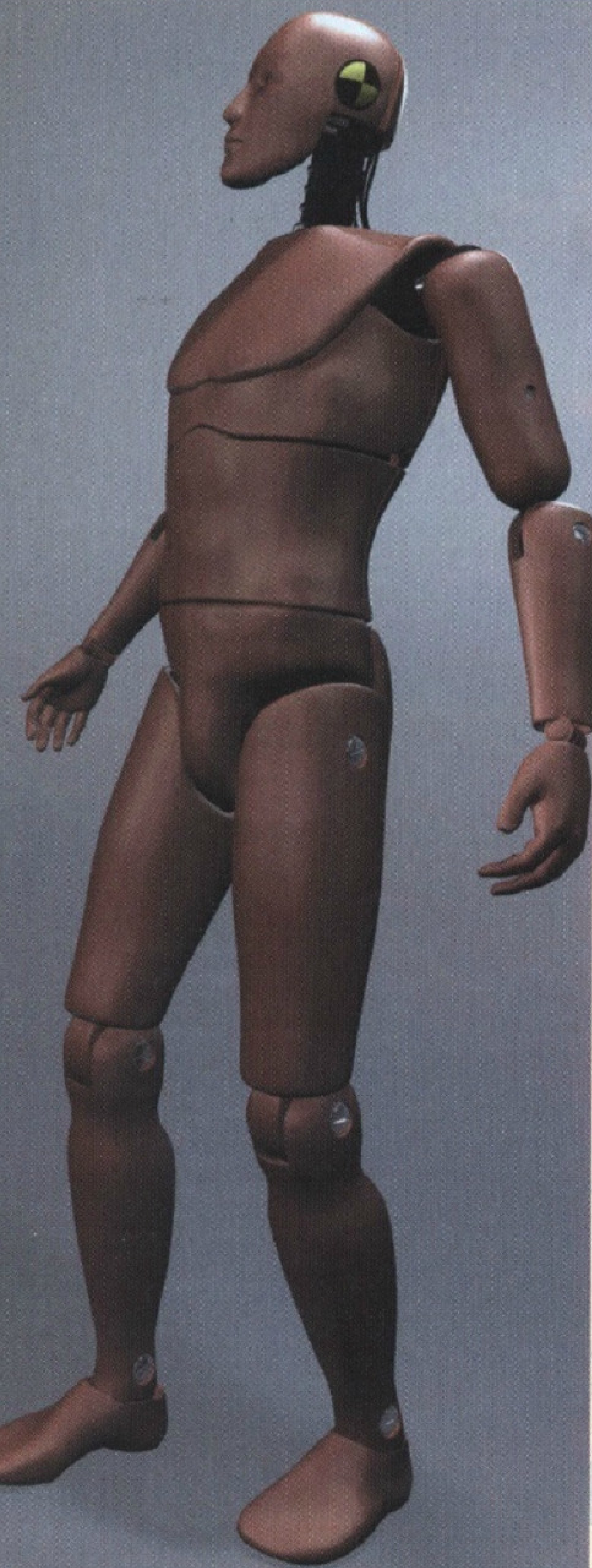
回顾光存储设备20多年的发展历程，我们不难发现，这个音乐数字化的产物，始终处于IT产业和娱乐行业互相交织的地带，往往会因为各方利益的纠葛而放缓应用新技术的步伐。如何摆脱传统经济下的思维定势，达到双赢的结果，应该是双方共同努力的方向。只有这样，光存储技术才能完全释放出它的最大能量，造福于这个“To be digital”（数字化生存）趋势越来越显著的社会。

所谓机器人是指在工业社会生产和制造业中替代人来完成力所不能及或不愿干的工作，是一种自动化的机械工具，高级机器人具有人工智能，能够按照设计好的程序或指令完成复杂的工作任务。同样在网络世界中，早在20世纪90年代就出现了类似的机器人，这些机器人不知疲倦默默无闻24小时劳作着，它们的性质大多是在网络上无人值守自动运行的程序，一般都把这些软件机器人称为“Robots”或“Bots”。

CONTENTS 目录

2003年第18期 总第155期

大众软件



专题企划

9个月前，我正蜷缩在大衣里，看着一位少年在父亲的陪同下，拿着招生简章，半是迷茫半是期待地询问受游戏制作培训的相关事宜。现在，渴望接受改造的长长队伍已在机器的输入端迫不及待地排列了起来。而我们很好奇，粗糙的原材料被倾入之后，究竟会出现精美可口的甜品，还仅仅是一堆粘稠的蛋奶糊？

晶合通讯

前线地带

锋利的盾

这个时代，是款游戏就敢称“大作”，标准一旦滥用，要选出一些真正的“大作”来还真是不容易的事。下面的评论并不是对这些游戏各方面的综合评定，而是将某些个人的看法总结在一起。这里不用去深究哪些观点是哪个编辑所发的，只要它比较有趣，就足够了。

攻城略地

《上古传说》作为《刀剑封魔录》的外传应该说是物超所值的，不但加了全新的完整剧情，还增加了一个新人物（另外还有隐藏人物）。游戏整体难度有明显提升，任务相对也复杂了很多。除了主线任务以外，还有很多能够带来丰厚回报的支线任务。

在线争锋

龙门茶社

有字天书

《幻想三国志》无赖攻击术／《仙剑奇侠传三》迷宫小地图全开法／《秦殇》之泰山不血打卢生／《红楼续梦——京华风云》店铺经营条件等

《仙剑奇侠传三》存档修改器／《樱花大战3》大神终级存档／《三国立志传Ⅱ》存档修改器v1.0版／《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》v1.12一次性所有版本通用安装包

《欧罗巴战记——北方王冠》秘技、《绿巨人》全新秘技、《征天风舞传》快速赚钱法、《仙剑奇侠传三》星森众宝必胜秘技、《三国群英传Ⅳ》内政偷懒法、《幻想三国志》超级秘技、《鬼武者》修改大法等

TOPTEN

编辑部报告

大众软件8周年暨



“微星杯”《大众软件》首届年度读者调查活动获奖名单

特等奖：湖北 柳 林（身份证号码：42213075081XXXX）
奖　品：价值为13289元的戴尔INSPIRON 500M笔记本电脑一台。

一等奖：山东 安东翔（身份证号码：14010619830315XXXX）
　　　　山东 于　巍（身份证号码：37030319850707XXXX）
　　　　甘肃 李　梦（身份证号码：62042182102XXXX）
奖　品：价值为6999元的精华科技AMW魔幻战警 Pentium 4多媒体电脑一台。

二等奖：辽宁 金　莹（身份证号码：21010477162XXXX）
　　　　广东 梁　栋（身份证号码：44010483022XXXX）
　　　　广东 刘流槐（身份证号码：44130219860208XXXX）
　　　　吉林 白云飞（身份证号码：22010482072XXXX）
　　　　江苏 吴　俊（身份证号码：32068119850702XXXX）
　　　　辽宁 丁　峰（身份证号码：21030269032XXXX）
　　　　天津 李馨茂（身份证号码：12011019831223XXXX）
　　　　天津 宋　伟（身份证号码：12010619850723XXXX）
　　　　江苏 陆　伟（身份证号码：32022382081XXXX）
　　　　山东 张家帮（身份证号码：33048319800912XXXX）
奖　品：价值为2500元的京东方PixPal3900Z数码相机一台。

（以上获奖者身份证号码后4位未公布）

说明：

1.100名三等奖、300名四等奖获奖读者名单，请登录大众软件网站http://www.popsoft.com.cn查询。

2.特等奖、一、二、三、四等奖的中奖者请速与我社联系，并请提供有效证件复印件（如身份证、军官证等）及有效的邮寄地址和邮政编码。
联系电话：010-88118588转8103（周一至周五上午9：00～12：00,下午13：00～17：30）
联系人：何小姐，E-mail：heshan@popsoft.com.cn
通信地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦4层414室。邮政编码：100036

3.我社收到有效证件复印件确认后，将于7日内将奖品寄出。如所得奖品价值超过5000元，应按国家有关法规规定缴纳个人偶然所得税20%。

4.1000名获得纪念奖的幸运读者，奖品将由杂志社直接寄出。

5.兑奖终止时间：2003年10月31日。




M2
神甲奇兵
www.m2.com.tw ON-LINE

信息速递

■本刊实习记者 王槊

新闻头条

病毒“风暴”下的危机与商机

■本刊记者 冰河



近日，安全软件市场呈现出异常兴盛的局面，曾记得2002年10月也曾有过一段类似的繁荣时期。不过当时消费者更关注的是产品的价格，而目前消费者关注的则是产品的核心本质——杀毒功能。如果说顾客对于产品价格等外在要素的关注，体现了中国安全软件企业市场推广能力的进步，那么这次注目焦点的转移，则更体现了现有安全软件市场的不足。当风暴来袭的时候，在消费者的呼救声面前，厂商所有的努力却显得那么微弱。

8月15日，当媒体提前透露了金山公司将在北京图书大厦免费发放“冲击波”病毒专用杀毒盘之后，蜂拥而至的人群从大厦的二楼一直排到了楼外的停车场。金山的工作人员不得不加班加点工作，把来不及包装的产品发到消费者手中。随后金山和瑞星相继宣布降价，以对抗突如其来的“冲击波”风暴。金山公司同时发布了其网络版企业防火墙产品以更高效地对抗蠕虫病毒。有心的用户回忆，1月25日曾造成中国大部分地区网络瘫痪的Worm-SQL1434.A也同样是一个蠕虫病毒，不过因为攻击对象集中在服务器，使得普通消费者无法更深一步感受病毒的凶恶。毕竟，CIH的肆虐已经是几年前的事情。不过近日病毒似乎有集中爆发的趋势。“冲击波”尚未过去，8月20日又出现了通过邮件传播的“Sobig”蠕虫病毒；21日，带有木马性质的“别惹我”病毒也被拦截到。虽然不能断定这是有组织的行动，但是病毒的接踵而至，无疑给众多企业和个人用户带来了无尽的烦恼。

据来自有关专家的消息，2000年后，全球拦截病毒新样本的数目，以每年20 000种激增。而病毒也跨越多种平台，出现在Linux、微软的.net甚至手机上。而国外的安全软件公司也此起彼伏层出不穷。目前仅仅进军中国市场的就早已不止过去的赛门铁克、冠群金辰、趋势科技等大企业，更多的俄罗斯、芬兰等地有实力的企业也已开始探试中国市场。目前已经在中国北京、上海等地建立代办处，尝试沟通渠道。病毒和竞争对手同时出现在地平线，危机和商机一起迫在眉睫。危机已兵临城下，商机又如何一手掌握？

国产安全软件厂商，还需先针对自身技术努力。P

大众软件杂志社8周年暨“微星杯”《大众软件》首届（2003年度）读者调查颁奖典礼在京举行

2003年8月26日，大众软件杂志社8周年暨“微星杯”《大众软件》首届（2003年度）读者调查颁奖典礼在北京友谊宾馆多功能厅隆重召开。众多IT厂商、兄弟媒体单位以及部分作者、读者代表到会祝贺。会上杂志社领导首先向来宾介绍了《大众软件》近一年来的发展状况，并对社会各界在各方面的大力支持表示感谢。随后，《大众软件》公布了读者调查报告，并颁发了读者首选品牌奖。具体内容请参见本期34页。

首届网络文化博览会开幕

首届中国国际网络文化博览会将于10月23-26日在北京中华世纪坛召开，这是我国举办的首届以"繁荣网络文化市场，发展信息文化产业"为主题的大型博览会。此次大型博览会由文化部、国务院信息办和北京市政府联合举办，由信息产业部支持，承办单位是中国电信集团公司和北京歌华文化发展集团。这是我国首次由几大部委联袂上演的网络盛宴，消息刚刚发布，韩国、日本、欧美以及国内网络游戏方面的顶级企业就纷纷报名，并预定了大量的展位。

瑞星降价30% 让利1200万阻击“冲击波”

瑞星公司于8月16日下午宣布，在为期一个月的时间内，将单机版产品降价30%限量销售20万套。瑞星公司表示，此次共让利1200万元回报社会，帮助广大用户在最短时间内阻击“冲击波”病毒及其变种的侵害。

华硕迅驰笔记本电脑S200N新品发布



8月19日，华硕电脑在北京举办了“感动世界的科技——工艺之美.华硕迅驰新品发布会”，向国内市场正式发布了“超便携”笔记本电脑——S200N。S200N仅重920克，采用了1G的超低电压奔腾M处理器，标配256兆内存，使用8.9寸低温多晶硅液晶面板。具备2个USB 2.0，一个1394接口，有很强的扩展能力。该笔记本配合加长型电池可以连续工作5.3个小时。

NVIDIA 全球市场副总裁来华访问



近日，NVIDIA公司在北京华星国际影城内举行了一场名为“动力之旅”的媒体见面会。NVIDIA的全球副总裁——David Roman 先生也出席了此次见面会，向众多媒体简要介绍了NVIDIA目前的市场状况，并就NVIDIA各条产品线上的产品做了精彩的讲解。David Roman表示：虽然在XBOX2的开发上没能与微软进行合作，但仍将与微软继续保持良好的合作关系，共同进行Media Center的开发；另一方面，为了进一步拓展市场，引入MediaQ

信息速递

公司先进的低功耗技术，在手持及智能手机领域，NVIDIA则通过收购MediaQ公司表明了自己准备在手持领域一展宏图的决心。

从第一到全面，优派决战客厅

优派（ViewSonic）于近日在北京举行了主题为“从第一到全面，优派决战客厅”的新闻发布会。会上，优派提供了以各种大屏幕高清晰度液晶显示器（电视）、等离子电视、无线移动显示设备等为先导的数字家庭设备，并以数码生活主机Media Center接管一切数字家庭娱乐和信息获取功能，为未来数字家庭提出了细致的解决方案。



国家部委率先换装WPS Office2003

近日，来自国务院采购中心、商务部、外交部、安全部等15个政府机关的领导在北京金山软件公司所在的柏彦大厦接受了首批WPS Office2003产品。这标志着随着全新的WPS Office2003的推出，在日常办公中使用国产办公软件的政府机关开始进行第一次大规模的软件升级换代工作。而这15个国家部委也是金山宣布将对WPS Office2003进行免费升级活动之后，率先享受免费升级服务的第一批用户。

威盛电子2003移动计算技术趋势论坛开幕

近日，威盛电子股份有限公司在北京天鸿科园大酒店举办了名为“把握移动科技芯契机 开启未来生活新视野--2003’移动计算技术趋势论坛”。威盛携手《电子资讯时报》，并邀请中国半导体协会常务副理事长许金寿、赛迪顾问副总裁马翠先生，以及全球知名无线网卡厂商、笔记本电脑代工工厂商等多家厂商，从半导体及PC产业各层面进行深入剖析，针对移动平台技术的市场应用与发展趋势，共同探讨推动中国移动技术产业升级的多赢模式。

华旗资讯加入POLYCOM市场联盟计划

日前，北京华旗资讯正式宣布加入由美国POLYCOM（宝利通）公司、神州数码（中国）有限公司组成的视频产品联盟，专注视频市场终端用户解决方案，共同开发国内视频网络会议市场。对于华旗的加盟，宝利通公司认为：“此次合作是公司战略的一个重要组成部分。华旗拥有优秀的次级城市渠道体系，将为未来事业的共同发展，带来无可比拟的优势。华旗的加盟可以帮助我们强化在市场中的领导地位，我们的目标就是使我们的产品和解决方案服务于更广泛的客户。”

上海将举办国际互动娱乐大展

首届中国国际互动娱乐展览会(简称为CiEX)将于2004年1月9日－11日在上海展览中心举办。该展览会由中华人民共和国文化部、中华人民共和国信息产业部相关管理司局共同支持，上海市文化广播影视管理局、上海市信息化委员会、上海市新闻出版局、中国软件协会、中国互联网协会也同时作为展览会的支持单位。“中国国际互动娱乐展览会”包括了覆盖该行业的专业贸易展览、公众展览、行业论坛、投资商、开发商座谈、技术研讨、产品推广及娱乐软件专业人士培训、游戏竞赛等系列活动。

三星显示器2003新产品发布会



近日，全球最大的显示设备制造商三星电子在中国大饭店召开了主题为“超越时空”——三星显示器新产品新技术发布会。三星电子中国Marketing Team长金泽熙在会上发布了以技术创新为核心的显示器发展战略，这一战略以技术创新为核心，同时也包括产品品质、品牌塑造、市场推广、服务等各个领域的全面创新，推动中国显示器行业向更高的一个台阶发展。从本次发布的新品来看：三星格外突出LCD产品的重要性，且每款LCD产品都具有鲜明的特点。

东芝大幅调整迅驰产品价格

从2003年8月1日起，东芝笔记本全国唯一总代理神州数码（中国）有限公司对东芝笔记本电脑进行了价位调整，其中尤以一款迅驰主流机型Satellite Pro M10为最，调价幅度高达4000元之多。经过此次价格调整，东芝全线迅驰笔记本的价格进入了市场主流，进一步增强了迅驰产品在市场中的竞争力。据业内人士分析，神州数码此次的价格调整行为是继推出全线迅驰产品之后将

金山毒霸病毒预告

9月19日：蠕虫病毒（BAT911.Worm）将会发作。该病毒是因特网上的一种蠕虫。如果计算机没有密码口令保护，它会以扩展名为.bat的文件形式进入C盘中，从而锁定C盘的共享驱动器；搜寻和移动网络中的VBS，删除C:\、C:\windows、C:\windows\system和C:\windows\command下的文件，并且通过互联网自我复制到其它未受感染的计算机上。通过计算机中没有密码口令的共享文件传播。危害程度：高。

9月17日：蠕虫病毒（VBS.Loveletter.AS）将会发作。该病毒是一Visual Basic Script蠕虫，所使用的道具是和类似的VBS.LoveLetter蠕虫共享的。它使用的文件扩展名为：.vbs、.vbe、.js、.jse、.css、.wsh、.sct、.jpg、.jpeg、.mp3和.mp2，还包含了4个结尾名为.gif.vbs、.bmp.vbs或者.jpg.vbs的附件。病毒运行后可断开网络中的所有驱动器，导致文件过多。感染后的现象是Outlook里收到名为“注册登记”的信息，主要利用微软公司的Outlook软件和在文件上不断复制自己这两种途径传播。危害程度：中。

9月份还有其他病毒会发作，如脚本病毒（VBS.Valentin@mm）将会在**23日或29日**发作。危害程度：中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

迅驰产品带进实际应用范畴的第二步，与此同时，对于该类机型最终进入市场主流价位，并提供给人们更加经济且实用的高科技产品，也起到了积极的市场促进作用。

微创软件开发管理平台新产品发布



上海微创软件有限公司自去年起推出微创软件开发管理平台中第一款产品——微创BMS（缺陷跟踪管理系统）之后，为进一步开发中国市场，2003年8月21日在上海浦东国际会议中心，正式推出新一代产品——BMS（缺陷跟踪管理系统）2003和TCM（测试用例管理系统）2003。发布会上，上海信息化委员会副处长陈琦，上海微创软件有限公司副总裁兼首席运营官王晔，共同为这两款新产品进行了揭幕仪式。微创的多家合作伙伴也前来祝贺。

美格打造锋线尖刀

在今年暑期的17寸液晶的普及风暴中，美格AY765液晶显示器以2999元的冲击力成为大屏液晶普及的先锋。近日，在显示器的另一大领域，主流的17寸纯平市场，美格再出重拳，把一款17寸纯平的中高端显示器MAG“亮精灵”的价格从1139元调整到899元，在全国范围内开始限量销售，从而使这款产品在千元以下的显示器市场极具竞争力。



视点　威盛第三届校园IC之旅追踪报道——技术内幕初探



由本刊和威盛电子合作举办的“威盛第三届校园IC之旅”于9月8日开始，经由北京、上海、广州、西安、南京的几所重点高校，开展为期1个半月的活动。北京的高校包括清华大学、北京大学、邮电大学、航空航天大学、北京工业大学。活动现场除有精彩的抽奖活动和丰厚的奖品之外，更有威盛电子的IC设计工程师为大学生们讲解全球IC设计技术与发展等课题，让在校大学生们能更多地了解课堂上学不到的知识。在接下来的几期杂志里，我们将对此次活动进行连续报道。

作为此次活动的官方协办媒体，《大众软件》在和威盛技术人员的交流中了解到了部分IC设计课程的内容。为了和广大读者共同分享探知最前沿技术水平的乐趣，我们把到手的这部分内容整理出来，抢先透露给读者。通过这些内容介绍，可使我们明白，原来IC设计并不像很多人想象中那样高高在上，深不可测。

技术人员先为我们讲解了IC设计的基本流程。其主要分为系统设计、逻辑设计、实体设计 3 大部分。由于篇幅所限，这里只对系统设计进行简单介绍。

系统设计可分为市场规格、系统规格、功能规格和区块规格 4 个部分。

市场规格是指预定市场需求的产品，如CPU等；系统规格则指的是900MHz CPU主频、256k二级缓存和266MHz前端总线等；功能规格是指比如900MHz主频是300MHz的3倍频，0.13微米制造工艺等；区块规格则用来定义各功能区块的数据带宽、时序、功率、效能等。

逻辑设计，又称前端工艺，主要步骤分为RTL执行与开发、功能仿真、合成以及功能验证几方面。

实体设计，又称后端工艺，分为平面配置、布局和绕线以及最后布局和电路验证3个步骤。

随后，威盛又与我们共同分析了两岸半导体产业的发展趋势。

首先，IC设计业两岸依存度不断升高。拿威盛来说，目前已经在北京、上海、杭州、深圳建立了许多据点，员工人数突破了600。IC设计公司进入中国大陆市场，目前最主要的产品还是集中在主板芯片组上，产值高达49亿美元。

其次，三地竞争合作关系更加密切。中国台湾省是目前全球IC设计公司密集度仅次于美国硅谷的地区。为缩短产品量产时间，目前许多台湾IC设计公司已将后段IC设计流程转移到大陆，并逐步转移前段设计技术，以及后续的应用软件设计服务。

加速转移IC设计技术进程，共同制定产品新规格，也是未来的发展趋势。

另外，近几年中国大陆海归派所创设的新兴IC设计公司，也逐渐在业界崭露头角。相信不久的将来，半导体产业也能像计算机硬件产业一样，带动中国IT业的另一拨成长。

产品快报

■本刊实习记者 王梨

专门为大学生打造的主板——升技IS7-V

为庆祝升技大学生俱乐部成立一周年，升技电脑特别推出专门为大学生打造的主板——IS7-V。升技IS7-V主板采用Intel 848P/ICH5芯片组，支持FBS 800MHz P4 3.2G CPU、DDR400和AGP8X。IS7-V还集成了有网卡、声卡、SPDIF输入输出端口和8个USB 2.0端口，能够满足学生用户的上网和多媒体应用的需求。

Intel发布原装主板D865GBF

随着865芯片组的发布，Intel近日同步发布了型号为865GBF的主板。该产品是基于整合型芯片组865G的新品，支持双通道DDR400、800MHz的FSB的P4 CPU以及超线程技术，支持AGP8X以及最多8个USB 2.0接口，并集成了最新Intel Extreme Graphics 2显卡芯片并将支持下一代采用0.09微米制程序Prescott核心的Intel处理器，预计该处理器的工作频率将达到10GHz。目前搭配800MHz前端总线的P4CPU可以全面释放3.0 GHz以上处理器的强大能力。

Tt火星5散热器新品上市



Thermaltake（Tt）推出了一款型号为"A3024"Tt火星5的散热器。火星5多达46片的纯铜鳍片使用了"回流焊接"工艺集为一体，鳍片间空气的均衡流动可令热量得到及时的散发。火星5的基底厚度为4mm，而散热片尺寸则为70x70x15mm，增大的散热面积能使其更为充分、有效地吸收处理器的热量。经过精密抛光处理的纯铜底面平整、光洁，可增强CPU与散热片贴合的紧密度，极大的保证了热量的充分散发。市场参考价格：180元

新贵迷你无线光学鼠标上市



新贵科技日前推出了适用于笔记本电脑的"飓风豹"MS-025OR迷你无线光学鼠标。该产品特设两个不同硬件频道，多达255组的对应ID识别码，基本杜绝了同一房间内相互干扰的情况。底部特设频道切换和电源开关，实现了频道转换和省电功能；配有迷你USB接受器和充电器，随时保持电池电力供应。附送的增值软件"逍遥津"，可设定使用者辨识码支援及设置28个常用快捷命令与智能网络功能。

德国坦克剧场版声卡火热上市

近日，被德国TerraTec公司称之为"影院组合"的TerraTec SixPack 5.1+——德国坦克剧场版声卡上市。此声卡具有真正的5.1声道音效系统和S/PDIF数字输入输出以及独家的AEC回音消除功能，展现DVD环场音效的模拟输出，而且赠送价值198元的德国TerraTec原装高级耳麦一副，让你在家即可体验影院的震撼。市场参考价格：598元。

志美推出V16 DVD

志美V16 DVD采用了"类神经网络纠错处理技术"，不管盘情多么复杂，光驱的芯片都会准确而迅速地读取光盘。志美V16DVD采用了DC（直流）马达装置，电压降低，从而有效的控制了噪音和发热量。这款产品附送的



半月聚焦

DVD6C许可联盟向国内50家企业讨专利费： 近日，联想、七喜、方正等国内50家大型的电脑整机品牌商齐齐接到一封来自DVD6C许可联合体的信，此信要求这50家企业在购买DVD光驱这一配件时，应选择已获DVD6C专利许可的产品。这是DVD6C许可联盟继去年向DVD整机企业收取专利费后，再一次将专利大棒举向更大规模的PC产业。据了解，由于DVD光驱比DVD播放机的制造更为繁琐，因此其专利费很可能突破6C曾向DVD播放机厂家收取的每台4美金，而我国每年新增PC过千万台，所以有业内人士预计，6C因此收取的专利费将很可能超过从DVD播放机厂家收取到的专利费。

机器人8月21日竞技中国科技馆： 8月21日，我国有史以来规模最大、参赛人数最多的"马斯特杯2003中国机器人大赛"正式在中国科技馆燃起战火。来自内地、香港和新加坡各大名校以及研究机构的近450个学员组成84支队伍，将在包括10项国际流行的竞赛内容的众多项目中展开最令人激动的争夺。

GOC网站遭黑客攻击 电子竞技联赛中断一周： 近日，中国电子竞技联赛（GOC）2003官方网站先后遭到4次黑客攻击，据组委会技术部负责人介绍，黑客主要是利用微软系统的RPC漏洞，侵入了网站所在的服务器，在服务器上进行了数据库破坏，并种植木马程序。虽然黑客的攻击已经停止，但官方网站上的大量数据已经被篡改、破坏，联赛所有的官方公告全部无法发布，并致使联赛因此被迫中断一周。



环球

日本： 8月份以来，多家日本电子巨头纷纷透露计划大幅削减零件原料供应商，索尼将在未来3年内，把4700家供应商减至1000家。

美国： IBM周一宣布，旗下芯片生产部门裁员600人。该部门第二季度出现亏损，因为科技市场需求疲软，同时新工厂开工迟缓。

韩国： 三星电子日前表示，公司已开发出一款新型的用于翻盖手机的液晶显示屏，新款显示模块的主次显示屏是由同一个芯片控制的，而并非传统的由两个芯片独立控制。总而言之，新款显示设备不但减少了一个照明设备，同时也减少了一个控制芯片。因此，其新款手机的成本和体积必然得到大大降低。

言论

如果大家都以任期长短来判断我干得好坏，那我一定设法使我的任期超过前面任何一任。

——微软中国区总裁唐骏说自己

他们还能不能把我们打垮？我觉得已经很难了，在我们最难的时候都没有把我们打垮，现在就很难了。

——金山总裁雷军说挑战微软

POWERDVD软件光盘中还搭载了一款叫做“魅力四射Medi@Show”的多媒体影音制作软件。它能让你整合影片、图像和声音，图片与图片之间可串接3D转场特效，并可在图片加上飞舞效果的动态文字，再配上旁白和音乐（包括MP3），可制作成自己喜欢的屏保、桌面或演示文件。

新观点光电鼠标“小酷”新上市



香港五洲科技有限公司日前向市场推出了带有来邮显示和时间提示功能的（La-VIEW）“小酷”光电鼠标。该产品除具备普通光电3D鼠的两键一轮外，在滚轮后还设计有三色指示灯，可以通过个人设置提醒收发邮件。并可以在屏幕上提醒特殊时间。相对一般光电鼠标更加人性化。市场参考价格：198元。

佳杰科技独家代理Boland最新产品C# Builder

近日，美国Borland 软件公司北京代表处宣布，在与中国领先的IT产品分销商佳杰科技成功合作一周年之际，双方将加深已有的关系，扩大佳杰科技分销Borland产品的种类，佳杰科技将独家代理Borland开发工具 C# Builder，把优秀的开发工具带给本地客户。通过佳杰科技广泛成熟的经销渠道，Borland产品市场份额将会进一步扩大，使得国内客户能运用优秀的开发工具，不断提高生产能力。

随时随地 音乐共享——TDK I’MASPEAKERCD音响包

I’MASPEAKER采用了独特的NXT平板扬声器技术，可以让便携音乐播放器或者笔记本电脑使用者在任何时间任何地点，都可以享受到音乐的魅力。每个I’MASPEAKER都包括了一个内置网孔式的袋子放置你的便携式CD播放器，MD或者MP3播放器。I’MASPEAKER的拉链设计和软织布的磁盘套，能保护你重要磁盘的安全并提供良好的声效。

产品快报

儿童英语启蒙软件——《狗狗ABC》上市

北京世纪东方科技发展有限公司推出了一套适合4-9岁中国孩子英语启蒙教育的多媒体软件——《狗狗ABC》。这套软件由1张多媒体软件光盘（CD-ROM）、1张易上口（经典）英文童谣（CD）和1本配套操作手册组成，同时赠送一个狗狗玩偶。产品采用了L&H语音辨识技术，在不受外界噪音干扰的情况下，准确性和敏感性极高。该产品共设5大部分，内容包括：字母单元、数字单元、动作单元、颜色单元、形状单元和游戏小单元，在娱乐中提高小朋友对英语的兴趣。

联想、朗文携手打造电子辞典



日前，联想携手朗文，推出了LX7000、LP5100、LP5600三款电子词典。新品中最大的特点就是采用了朗文权威词典，其中LX7000，LP5600均完整收录了“朗文十万词词典”的全部内容，并特别加收科技、电脑、商贸等方面的最新词汇；外国专家真正录自录音棚的原声，让口语发音更准确。金属光泽外壳，以及清新简洁的时尚设计，在外观上给人以耳目一新的感受；整体机身都使用了特殊防菌材料，为用户提供了健康的保障。

深思洛克推出“精灵”专用加密锁



日前，深思洛克数据保护中心研发出一款加密锁——笔记本专用深思“精灵”。该加密锁的尺寸为17 x 12 x 4mm（长x宽x厚），重2.8--3.5克，核心技术为16位智能卡芯片以及深思洛克自主开发的COS操作系统，提供8～64K的存储空间，能够大量隐藏软件的关键代码。该产品同时还具有深思洛克首创的睡眠自动唤醒技术，可以在电脑唤醒之后自动恢复正常工作状态。市场参考价格：120元。

黑骑士 II Cooler Master光电鼠标垫先睹为快!

Cooler Master继“至尊黑骑士”之后，又推出了专门为光电鼠研制的全铝鼠标垫——“至尊黑骑士 II”！这款鼠标垫的表面经过特殊工艺加工，具有良好的定位效果，不仅适用于普通的滚轮鼠标，而且同样适合光电鼠标使用；砂面质感与经过高光加工的亮边搭配，比第一代有更好的触感及外观。



数字IT

1730亿美元： 近日，Gartner公司表示，预期今年半导体业营收将增加至1730亿美元，远超去年同期水平。

2500亿日元： 美国消息，日本电信运营商NTT DoCoMo公司将在近期回购1.8%的股票。这次股票回购将花费DoCoMo公司2500亿日元。

5.2亿美元： 美国主要媒体日前在显著位置报道说，微软公司因为其IE浏览器软件侵犯他人知识产权，被美国联邦陪审团处以5. 2亿美元高额罚款。这是微软历史上收到的数额最大的一张罚单。



厂商： 爱普生中国（EPSON）
上市： 2003年8月
售价： 1999元
附件： 快速安装指南、驱动及软件光盘、透扫底片夹、USB 2.0高速接口线、电源适配器、质量保证卡
推荐： 对扫描质量要求较高，兼顾工作效率、功能和性价比的用户
咨询电话： 800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

易用为王——爱普生1670Photo平板扫描仪

前不久，爱普生发布了两款针对中低端用户的平板扫描仪：EPSON Perfection 1670/1670Photo，后者比前者多了底片透扫功能，价格则要贵上1000元，究竟是否物有所值？

在外观造型上，1670Photo秉承爱普生扫描仪的一贯特征，采用银灰色外壳配以深蓝色顶盖，显得尊贵、稳重，86.4mm的厚度与以前的1660Photo（116mm）相比要轻薄得多。1670Photo采用爱普生的矩阵CCD技术，最高光学分辨率为1600dpi×3200dpi，最大扫描面积为216mm×297mm（A4），光学密度值（动态范围）为3.1。1670Photo的光源为白色冷光阴极荧光管，支持48位色彩文件输入/输出，采用USB 2.0（Hi-Speed规格）高速接口；它标配透扫底片夹和透扫光源，底片夹最多可装6张135正负片（但最多同时扫描3张）和2张135幻灯片。

得益于矩阵CCD技术和高速USB 2.0接口，在默认色彩设置下，1670Photo扫描照片时可获得准确的色彩还原和丰富的细节，扫描速度非常快，且图像即便放大到200%也没有出现明显像素块；立体扫描效果也很出色，显卡、主板之类的扫描完全可胜任。不过和高端的爱普生3200Photo相比，1670Photo扫描的图片略显干涩，画面通透性不足，低分辨率下的细节再现能力也略有欠缺。1670Photo的透扫功能易用性很好，遗憾的是对焦不很准确，对比强烈的底片曝光不够准确；不过从色彩表现上透扫总体要胜过平扫，我们也推荐用户尽可能使用透扫来获取图片，尤其是反转片透扫的效果相当不错。透扫的优势在于速度快、原稿信息更丰富，尽管其3.1的动态范围、1600dpi的分辨率离专业底片扫描的要求还有一段距离，但它提供的效果已完全能满足一般家庭用户的需求。

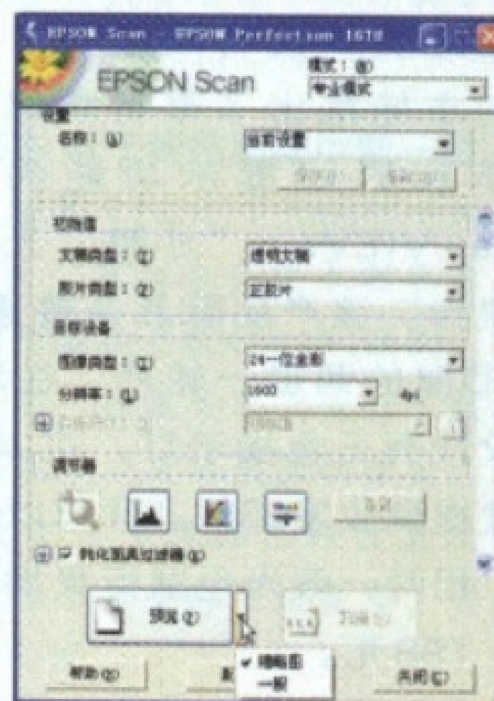


EPSON Smart Panel软件

扫描速度测试表（单位：秒）

分辨率（dpi）	1600	1200	720	600	300	96
4X6照片	77.2	76.6	27.8	21.1	9.0	4.6
135负片	60.9	60.5	37.4	36.9	16.9	14.2
135反转片	27.0	26.9	17.9	17.8	11.0	10.5

1670Photo的所有功能都可通过附带的EPSON Smart Panel软件调用，驱动中除全自动、家庭、专业3种针对不同用户的扫描模式外，还拥有柱状图调节器、色彩校正和图像控制3种较专业的调节功能；预览时可选择缩略图和一般模式，并能实现自动侦测照片、偏角纠正等贴心功能；去网纹和去除灰尘选项非常实用。驱动界面中的“色彩翻新”选项则是1670Photo的一个卖点，扫描发黄的旧照片时选择它能实现自动色彩校正，得到接近未褪色前照片的效果，对一般家庭用户非常方便实用；当然，要求精确色彩还原的高级用户也可用Photoshop来完成这一功能，只是操作相对复杂。



扫描驱动界面



平面扫描效果



工程师点评

1670Photo齐全的功能和良好的易用性给我们留下了深刻印象，通过附带软件，平扫、透扫、OCR（包括名片）、立体扫描、复印工作均可轻松实现，和应用软件、网络、硬件的紧密结合极大地扩展了它的应用范围。它的色彩还原优秀，扫描质量和功能也足以满足普通用户的需求。如果对价格敏感，999元不带透扫器的Perfection 1670是更合适的选择。



厂商：明基电通（BenQ）
上市：2003年8月底
售价：8999元
附件：驱动及工具光盘、DVI及D-Sub视频线、多语言说明书、电源线
推荐：CAD设计、高级办公用户
咨询电话：010-88516888

炫目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

不仅仅是大屏幕——明基FP991液晶显示器

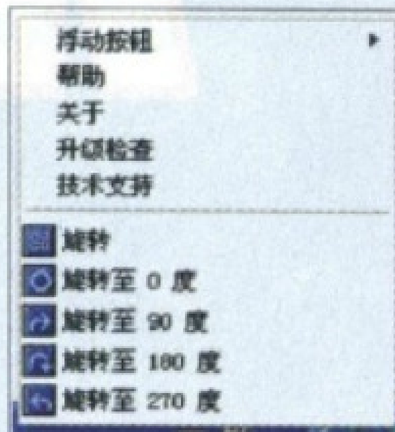
随着LCD产品的价格全面下滑，一些高端用户已将目光投向了曾是“天价”的19″ LCD显示器，明基最近推出的FP991便是一款这样的产品。这款19″ LCD采用窄边框设计，亮度300cd/m²，对比度高达700：1，最大分辨率1280×1024，整体响应时间25ms，支持颜色数大约1670万，可视角度在上下/左右方向都是170°；它采用旋转支架，屏幕可进行90°旋转，俯仰角度大约为-5°～20°；最大功耗40W，待机功耗为1W。FP991的屏幕尺寸为401.7mm×182.5mm×392mm，重约8.5kg。比较特别的是，这款显示器同时支持DVI-D和D-Sub15接口，所以我们能借此对比一下两种接口的显示效果。

由于显卡处理的都是数字信息，因此在把数据传给显示器之前通常要先经过数模转换器（RAMDAC），把数字信号转换为模拟信号，再经由VGA电缆线（D-Sub接口）传给显示器；不过，在数据转换的过程中会产生信号失真。如果其连接的显示器是数字设备（如LCD）而不是传统的CRT显示器，那么失真会更严重——因为模拟信号还要再次被转换为数字信号，才能在LCD上显示出来。很显然，对于显卡和液晶显示器来说，这种双重转换不仅会明显会降低图像品质，且会增加硬件的成本。在这种情况下，DVI（Digital Visual Interface，数字视频接口）接口便应运而生了。通过DVI接口可将显卡中的数字信号直接传输至LCD，减少了失真。


同时提供了D-Sub和DVI两种接口。

目前大多数中低端LCD显示器提供的都是模拟D-Sub接口，然后将模拟信号转换为数字信号。为了使模数/数模转换的整个过程正常运作，还必须对两个转换器进行调节，使它们运行于同一频率和相位下。当液晶像素的时钟及相位没有100%地与模拟输入信号同步时，就会产生闪烁现象，像素会产生亮度震荡，在观察整条线及字母的显示时更加明显。因此很多采用模拟接口的LCD控制面板上有相位、频率的调节功能，而数字接口的LCD显示器就没有将时钟频率与模拟信号进行调谐的麻烦。

虽然理论上使用模拟信号和数字信号连接，其图像质量会有一定的差异，不过这种差异一般在非常高的分辨率下才会明显表现出来。通过测试，我们看到在FP991上（分辨率1280×1024，32bit色）差别并不明显。由于拥有较高的亮度和对比度，这款显示器的文本显示效果非常好，但进行色彩饱和度测试时它的表现较差，16位色彩饱和度测试中，处于两端的颜色已很难分辨。我们发现FP991的延迟较明显，在视频回放和较为激烈的游戏中可看到明显的拖影。与CRT显示器不同，LCD面板有固定的像素点数（一般就是其标称的最高分辨率），因此在其非标准分辨率下需要进行插值运算，这时FP991的显示效果特别是文本显示明显不如标准分辨率，这也是LCD的弱项。FP991提供了英、法、德、意、西班牙、简/繁体中文和日文菜单，用户可进行色彩、位置、对比度等调节，还可选择信号输入的优先级（D-Sub or DVI）。

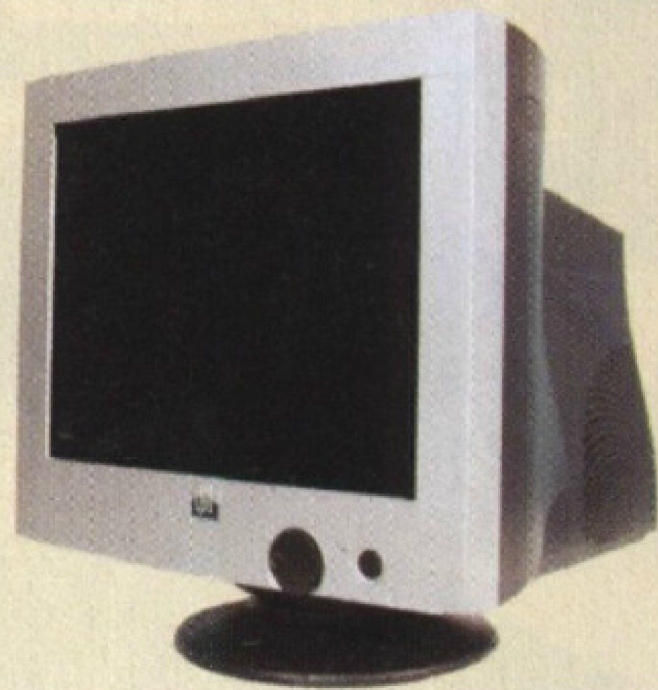


通过Pivot Pro软件提供屏幕旋转功能。



工程师点评

FP991的显示效果表现尚可，使用Pivot Pro软件并旋转屏幕后提供的1024×1280画面，非常适于浏览网页（屏幕更长，减小了拉动拖动条的频率），虽然这一功能在大部分显卡驱动中已提供，不过Pivot Pro使用起来更便捷一些。



厂商：联想QDI
上市：2003年8月底
售价：999元
附件：用户手册、质保卡
推荐：低端用户
咨询电话：800-810-8888

炫目度：
口水度：
性价比：



开路先锋——QDI 7002FE显示器

QDI也出显示器了？的确是这样的，以往QDI总是以联想的“附属企业”形象出现，主要致力于板卡特别是主板的研发工作。现在，联想为进一步扩大市场份额，拓展产品种类，决定“放权”给QDI。今后，QDI将会具有较宽松的自由发展空间，其产品可能不再冠以联想的标识，这就意味着它将成为一个相对独立的品牌。

作为QDI拓展产品线的先行军之一，显示器成了重要的组成部分（QDI的新产品还包括准系统、光驱、鼠标和键盘等），但由于目前QDI尚不具备显示器生产线，且其显示器主要用于搭配准系统，零售量较小，所以其产品实际上都是由“康冠电脑”（KTC）OEM的。

我们这次收到的QDI 7002FE是一款17英寸纯平显示器，采用银灰色外壳，飞梭键和电源开关偏向一侧，整体感觉庄重之中不乏活泼，是比较经看的显示器（也很耐脏哦）。它采用三星丹娜2代显像管，作为荫罩式显像管的代表，在价格方面通常比较诱人。和三星自己的显示器一样，QDI 7002FE在靠近屏幕时能观察到细微的“网纹”，这和珑管的“暗线”一样，似乎也是无法避免的，但我们感觉要比三星的同档次产品好一些。

7002FE带宽较小，为110MHz，最大分辨率为1600×1200@60Hz，符合TCO'99标准。采用“单键飞梭”控制方式，操控性非常好。我们采用Displaymate及Nokia Monitor test软件对7002PE进行了简单测试，这台样品的呼吸效应较明显，亮度不够均匀，两个下角偏暗；水平色彩会聚一般，垂直方向还不错；纵向细纹测试中，摩尔纹较明显，调整后有所改善，但不能完全消除。它显示的文字显得比较粗，不是很犀利，不过整体聚焦较好，显示屏中央与周边的文字效果几乎没有差别。


飞梭调节

7002FE的OSD菜单中的调节项目相当丰富，共有21个，奇怪的是RGB色彩调整一项虽被显示出来却不能用。有趣的是，这款显示器有一个隐含菜单，可在里面调整RGB色彩。开启显示器前先按住飞梭键不放，然后再按电源开关，显示器点亮后再松开飞梭键即可见到隐含菜单，里面比普通菜单多了8个专业调节项目，其中垂直、水平聚焦及摩尔纹的调节对用户比较有价值。实际上这个菜单是方便厂商的技术人员调试显示器用的，一般不建议普通用户使用，因为这里的项目一旦调节失误，又没记住出厂值，无法通过复位键恢复。OSD菜单支持包括中文在内的6种语言，而隐含菜单中只有中文。



隐含OSD菜单

另外，直接转动7002FE的飞梭键可调出亮度调节菜单，可选择文本、互联网和娱乐3种预置模式，以适应不同的亮度需求。调节后亮度变化不大，虽然对于图片及游戏的效果改善不明显，但另一方面也保证了高亮模式下的文本效果。



工程师点评

作为QDI最先进入市场的显示器产品，7002FE的表现不很突出，价格优势也不明显，目前作为准系统的一部分才是它的真正价值所在。如果它能在零售市场上对价格进行一定下调，则可吸引不少囊中羞涩的用户。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年9月
售价： 590元
附件： 快速安装指南、软件说明书、CD-R及CD-RW盘片各一张、质保卡、Nero Express 5.5.10.26
推荐： 需要经常刻录CD-RW的用户
咨询电话： 0512-68095919

炫目度：
口水度：
性价比： 羊 羊 羊 羊



晶合实验室 iCat

复写新高峰——明基5232P刻录机

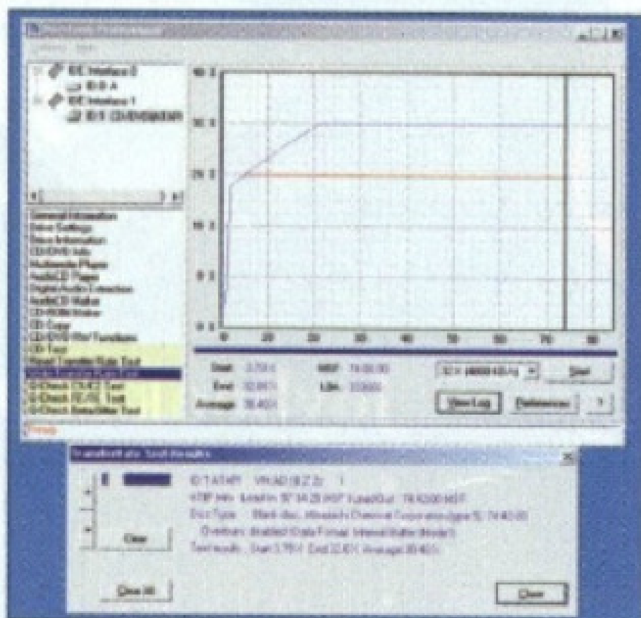
目前CD-R的刻录速度基本已到极限（52×），然而仅24×的CD-RW刻录速度还有发展空间，明基不久前就推出了一款复写速度达32×的5232P刻录机。

5232P不再用以往明基刻录机的淡黄色弧形面板，而采用了乳白色、平整规矩的面板。它采用Seamless Link III防刻死技术，并内置8MB缓存，这样的“双保险”能更有效防止刻死。产品本身只附送了24×的CD-RW盘片，我们找来了650MB的三菱32×CD-RW盘，本次测试也主要基于CD-RW。

测试中我们发现5232P的软件兼容性不太好，这也有刻录软件更新不及时的原因，问题主要在复写功能上。为此我们测试了多款主流刻录软件对CD-RW复写的兼容性，结果见下表：

刻录软件	兼容程度
Nero Burning Rom 6.0.0.15 Ultra Edition	刻盘可达32X，但中途死机
Nero Burning Rom 5.5.10.42企业版	刻盘没有问题，但测试刻录曲线时死机
光盘工坊2.5.4.17（CD Mate）	刻盘没有问题，但只能达到12X
CDRWIN 5.05.001	刻盘可达32X，但中途无响应
Alcohol 120% 1.46.711	刻盘没有问题，但只能达到24X
NTI CD&DVD-Maker Platinum 6.5.0.7	完全通过
WinOnCD 6.02.1041 Power Edition	完全通过
Easy CD and DVD Creator 6.1.1.17白金版	完全通过

从测试结果看，有相当一部分刻录软件不能很好地支持这款刻录机，且由于Nero的曲线测试工具无法使用，所以我们改用PlexTools Professional 2.07测试刻录曲线。



CD-RW刻录曲线

从刻录曲线看，无论CD-R还是CD-RW，5232P的起刻速度都非常低，其实这是测试软件的问题，因为刻录开始时加速非常快，从4×加速到23×不到2秒钟，Nero CD Speed通常不会绘出这段加速过程，而PlexTools则相反。5232P的CD-RW刻录采用P-CAV转动方式，仅用较短的加速过程就达到了32×，所以平均速度可达30×，性能比大多数24×复写的产品有大幅提高。与明基以往产品相比，5232P的另一个重大改进就是开始支持Mount Rainier（一种实时拖动刻录技术）了。

我们制作了650MB的ISO文件，4款软件中的刻录成绩都非常不错，Easy CD的速度最快，而Nero最慢；但刻录质量不太令人满意，用Scandisc测试，普遍有20%～30%的“Damaged”。不过这里的Damaged并不是通常意义上的损坏，只是在某些读盘能力差的光驱上读取会比较费劲。CD-RW刻录成绩见下表：

刻录软件	完全格式化	快速格式化	CD-RW刻录
Nero Burning Rom 5.5.10.42企业版	3'37"	30"	2'55"
NTI CD&DVD-Maker Platinum 6.5.0.7	2'54"	34"	2'58"
WinOnCD 6.02.1041 Power Edition	2'51"	19"	2'49"
Easy CD and DVD Creator 6.1.1.17白金版	2'46"	17"	2'48"

现在市场上的32×CD-RW还难觅其踪，我们找来4个牌子的24×CD-RW进行兼容性测试，结果没有发现任何问题，52×CD-R虽然也不多，但我们手头的几款48×CD-R均可超速至52×。超刻测试中，刻录内容从704MB到712MB不等，采用Easy CD和怡敏信700MB CD-R盘片刻录，结果也没有问题；而CD-RW最大可刻到675MB，超出25MB之多。当然，超刻成绩和盘片也有很大关系。



工程师点评

这款明基5232P刻录机的性能很出色，发热量也很小，噪声略大。刻录软件的兼容性恐怕是它目前最大的问题，不过随着各款刻录软件的版本升级，相信这个问题最终会得到解决。



我们站在大软的最前线

——《大众软件》记者组



风雨同舟八年路

——《大众软件》八周年庆典纪实报道

■本刊记者　冰河

八周年，这段时间是怎样的一个概念？8年，婴儿可以成长为少年，少年会长大为青年，青年可以成熟为壮年，可以发生很多事情，一切皆有可能。不过，8年过去了，《大众软件》依旧是《大众软件》。

2003年8月26日下午14时30分，《大众软件》创立八周年庆典暨"微星杯"《大众软件》首届（2003年度）读者调查颁奖典礼在北京友谊宾馆举行。联想、金山、奥美、新浪等众多国内企业及媒体到会表示祝贺，多年来一直支持《大众软件》的读者和作者也选出代表参加了庆典，共同见证了《大众软件》辉煌的再次延续。


总额三十万元的奖品。

杂志社负责人首先回顾了杂志创刊八周年以来经历的风风雨雨。伴随着中国IT行业同步成长起来的《大众软件》，也同样经历了行业从兴旺到低谷再到复苏的过程。身后大屏幕上展示了《大众软件》创刊以来的销量变化，波动的曲线恰好勾勒出了数年来中国高技术经济的走势。针对2003年来杂志销量迅猛增长的势头，他指出：这并不能说明《大众软件》的内容就已经完全得到了读者的承认，IT行业景气的复苏也是影响杂志销量上涨的重要因素。"我们一定要戒骄戒躁，国家在2003年进一步加大了报刊杂志出版发行的改革力度，《大众软件》作为入选国家'双效期刊'的IT杂志，将面临更多的挑战和更大的责任。面对压力只有对我们自身的工作提出更高更严格的要求，才能制作出完美内容的杂志，满足更多读者的要求，让《大众软件》真正成为中国IT行业应用和娱乐的第一杂志。"掷地有声的话语引起了台下热烈的掌声。这不仅仅是众多伙伴和读者的一致要求，也是杂志社员工的工作准则。



杂志社领导给获奖厂商颁奖。

随后，读者代表和作者代表分别上台，代表多年来一直伴随、鼓励《大众软件》成长的读者和作者，回顾了与大众软件一同成长的过程。由菜鸟成为专家，由读者变为作者，这样的事例对于编辑部众人来说非常普通，但对于一个读者来说，这也许意味着他一生命运的改变。8年来有多少人通过《大众软件》走上了IT的道路，已经数不清。但是此刻他们对于杂志的祝愿依然都是一样的。

在观看了一幕精彩的滚筒杂技表演之后，《大众软件》杂志执行主编Walker上台宣布了"微星杯"读者调查的统计结果。这也是台下众多企业和读者代表最为关心的实际问题。不仅是因为调查设置的30万元总额奖品的诱惑，而是调查的结果意味着《大众软件》在业界和读者中的影响力。根据调查，《大众软件》的读者主要集中在18～35岁之间，其中高中和大学读者又占据了多数，是一本充满了青春活力的刊物。杂志的传阅率经过统计计算，得出数值为4.78。按照杂志每期30万的销售量来说，这意味着将有接近150万读者阅读杂志社众人每期的工作成果。数字让人兴奋，也让人紧张。在扩大着我们的影响力的同时，更加沉重的责任也落在了每个人的肩膀上。接下来公布的读者消费倾向分析同样出现了让人意外的结果，诸如大多数读者依旧以CD-ROM作为主要的光存储设备，内存已经不成为用户电脑硬件配置的瓶颈的事实说明，距离深入了解读者的需求，我们还做得很不够。而IT应用需求已经代替硬件需求，成为读者最渴望了解的内容。听到这些事实，台下无论读者或企业代表，都陷入了深深的思考。



司马平安在倾听读者的心声。

最后，主持人宣布了此次调查的《大众软件》读者首选品牌结果，并且向到会的获奖厂商颁布了奖牌。会议在众人欣赏精彩魔术节目的快乐气氛中结束。不少人意犹未尽，纷纷议论："时间真快，一个下午就这样过去了。"

时间永远像流水一样不停歇，8年的时间也如同某个下午一般迅速溜走。人的一生有几个8年？不会太多，但是对《大众软件》来说，8年不过是一个开始。

大众软件8周年特稿

大众的选择

微星杯《大众软件》首届年度读者调查统计分析报告

■本刊编辑部

时光荏苒，到公元2003年的秋天，《大众软件》已经迎来了自己创刊8周年的庆典。

回首《大众软件》初创的1995年，个人电脑在中国刚刚开始走入普通人的生活，互联网的概念对于那时的中国人来说，就像是天方夜谭那般遥远，而电脑游戏却凭借着自己奇特的魅力和新鲜炫目的表现形式，赢得了无数少年的心……就是在这样的情景之下，《大众软件》，中国最早的面向大众的电脑科普类期刊之一，开始了自己默默的拓荒和耕耘历程。

虽然先知们早就已经预见到了个人电脑和互联网对于人类社会的重大意义，但是当信息革命的浪潮从海洋的那一边席卷而至的时候，早已习惯于在这片广袤的黄土地上“日出而作、日落而息”的芸芸众生中的绝大多数人，却仍然保持着懵懂无知的状态。个人电脑，这种现代社会里的主战兵器，与他们手中的镰刀和锤子相比是那么的不同，因此他们敬畏地保持着自己和电脑之间的距离，同时也艰难地保持着自己的自尊。

只有少年们的热情和好奇心，才能够穿透时空之间的距离以及所有的障碍和隔膜。

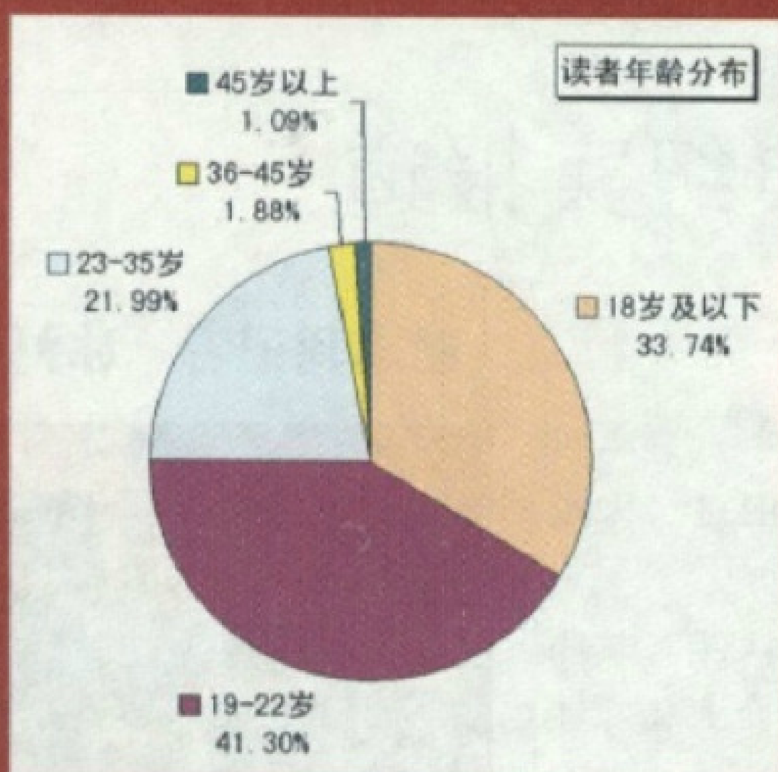
站在8周年的彼岸来回顾历史，我们深深感受到的，并不是什么所谓的“辉煌”和“荣耀”，这些宣传家们所擅长使用的亢奋的词汇并不适合于描述《大众软件》这些年来的历程。“历史的戏剧性在于浓缩，而生活的每一天都是平淡的，哪怕是在巨变的最高潮时期，情形也不会有太多的不同”，这句话概括了我们8年来最深入的感触。但是，我们毕竟身处于历史上最伟大的一次变革当中，我们自己就是这次变革的推动者和见证人。其实生于变世对于个体来说究竟是幸运还是不幸，这本是一个哲学上的命题，不能轻易辩析。然而作为媒体，记述和传播是自己的职责，特别是在一个变革的年代，更是如此。因此，我们便时常惶恐于自己的工作了——我们是否已经真实记录下了每一次的点滴变化?

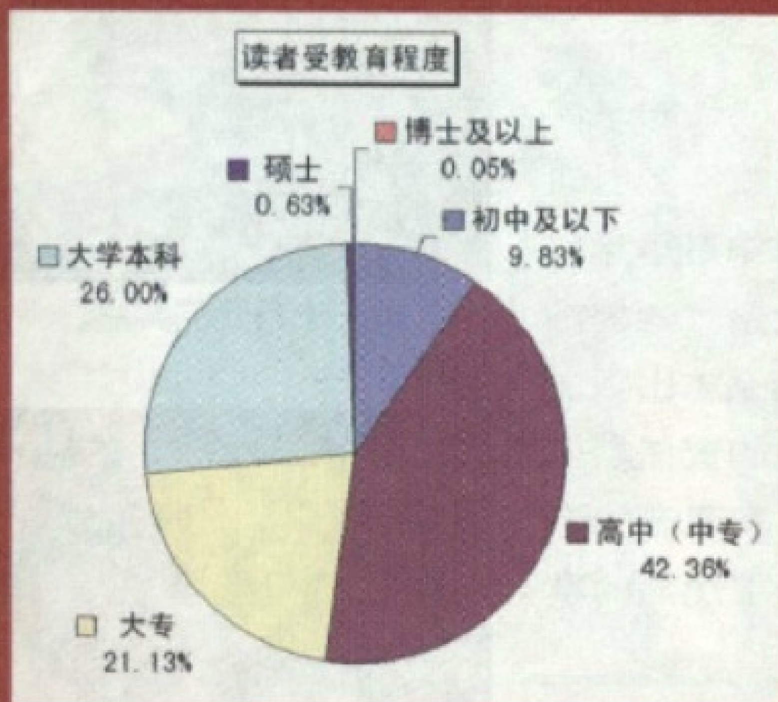
从2003年开始，我们将原来每年一届的“大众软件奖”系列活动改组为“《大众软件》年度读者调查”活动，每年设立总价值人民币30万元的大奖，集中了解来自于广大读者的方方面面的意见和建议。我们所设计的读者调查问卷共包含读者概况、杂志反馈和读者评选三个部分，共计120个问题。读者评选调查内容覆盖了软件、硬件、网络以及游戏等IT产品。

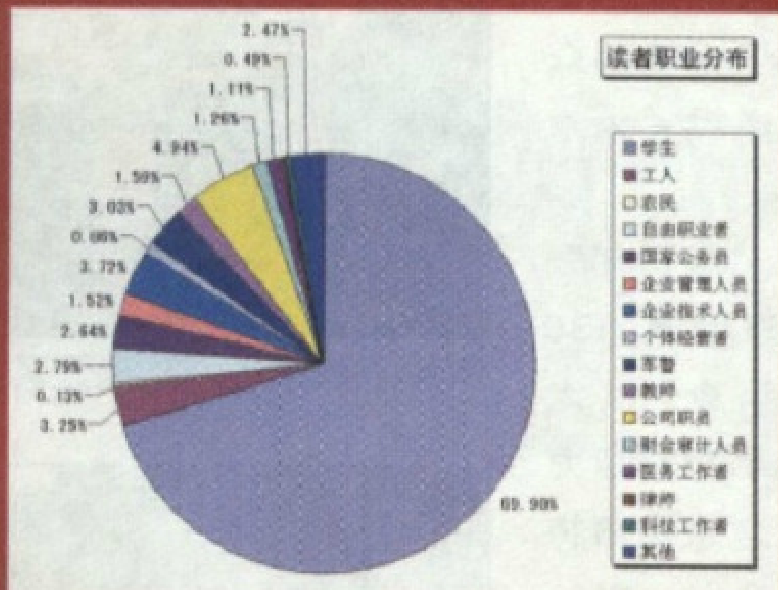
今年的首届读者调查一经推出便得到了来自于广大读者的热烈响应，反响之强烈超过了我们的预期。调查问卷刊登于今年第10期《大众软件》的“读编往来”栏目，在短短1个半月的时间里，我们共收到来自于全国各地的回函超过30000份，经过10余位工作人员历时1个多月的紧张统计，全部调查结果已经揭晓。以下文章所包含的，便是这次读者调查的全部统计结果以及相应的分析报告。

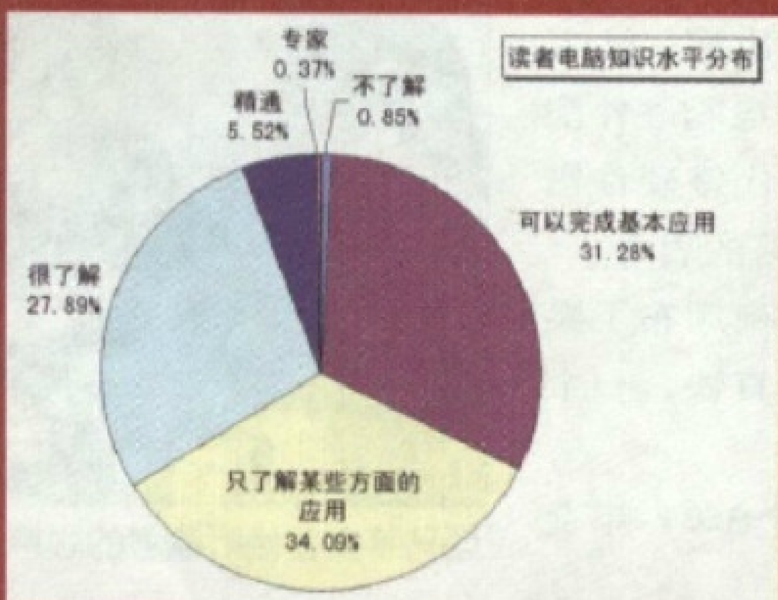
本报告将是《大众软件》有史以来第一份最为全面翔实、权威完整的读者数据统计分析报告，相信对于广大读者、厂商以及媒体业界人士等都具有很重要的参考价值；它的完成也必将对《大众软件》今后的发展产生积极有力的推动作用，促使杂志不断迈上新的高度。在今年的首届读者调查活动中，我们得到了微星科技、京东方、精华科技、中恒讯视和罗技电子等厂商的大力支持，同时在选票的回收和统计过程中，来自于编辑部之外的很多人都付出了大量辛勤的劳动，我们在此一并致谢。另外我们还要再次感谢那些积极参与活动的广大读者，并希望在明年的读者调查活动中，能够有更多的人加入进来，协助我们一同承担起办好《大众软件》的责任。

读者调查 大众软件2003年度



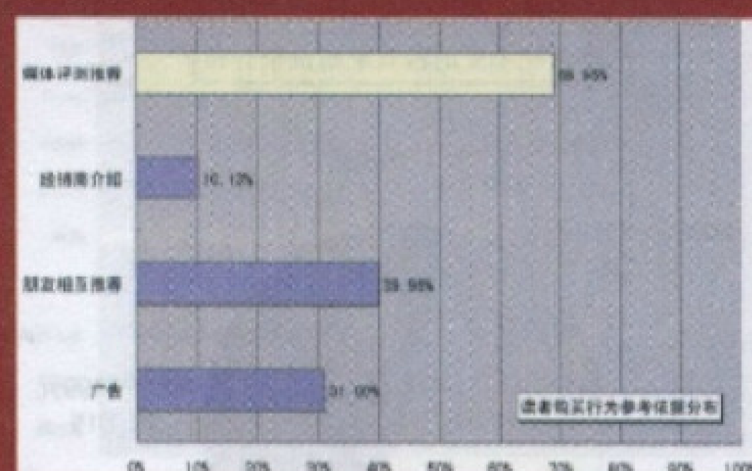


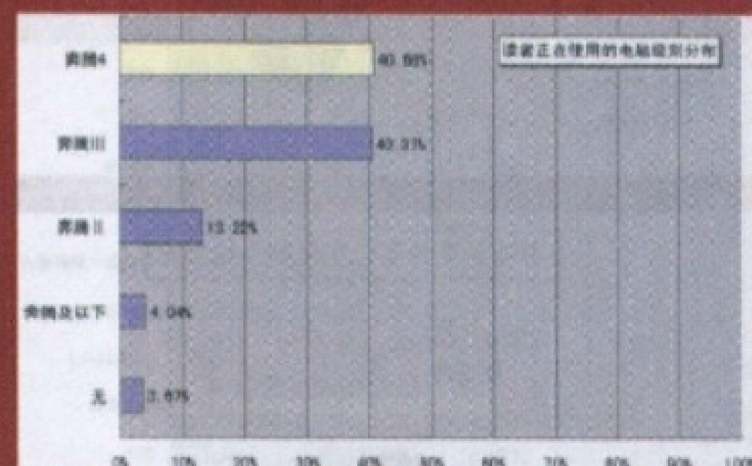


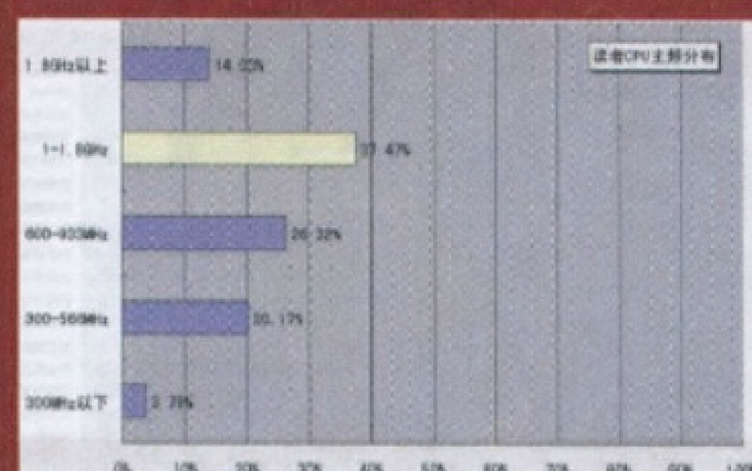


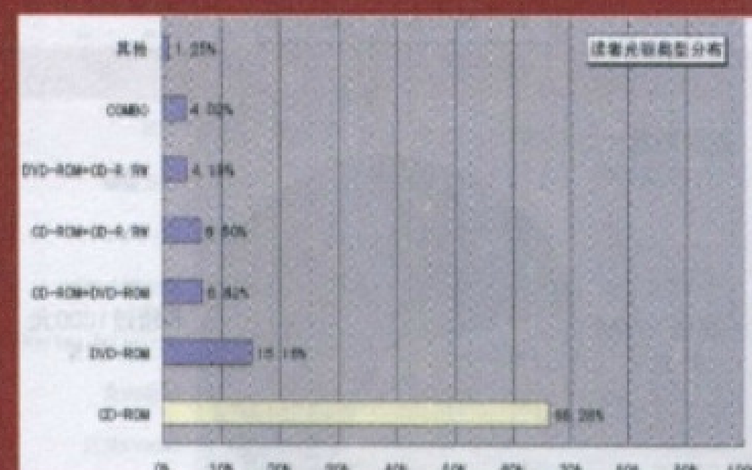
本次读者调查活动共随刊发放30余万份正式调查问卷，由于本调查问卷可复制，因此无法统计确切的发放总数。我们共回收调查问卷32071份，回收率约为10%，其中有效问卷31208份，有效率达到了97.3%。

由于大多数调查题目均为多项选择题，因此各选项相加的总和有可能超过100%，这是正常现象。对于这种情况，我们均用条形图来直观表示，而只有那些单项选择题才会使用各项总和为100%的饼图来表示。







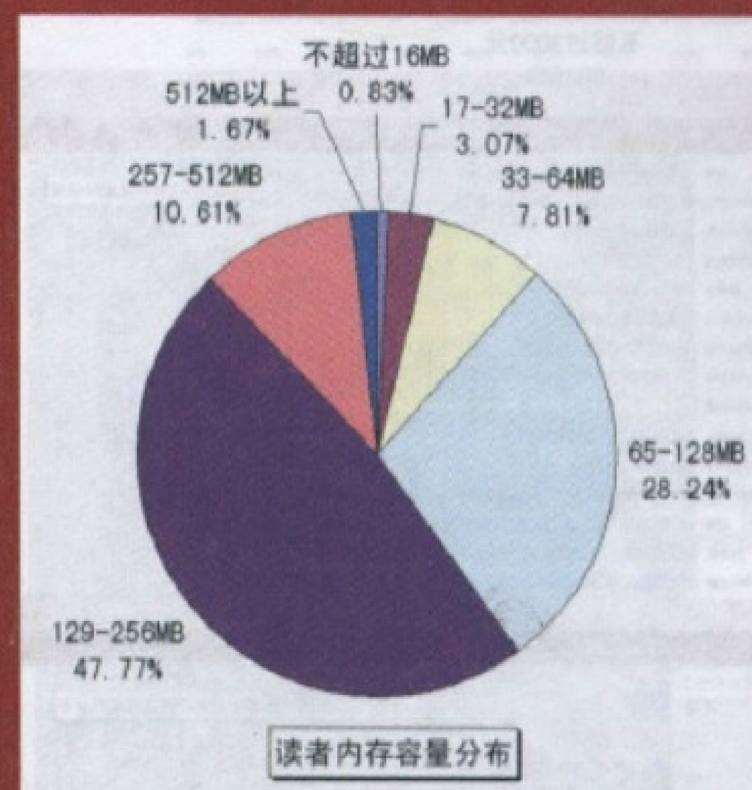


第一部分 读者概况

《大众软件》目前的读者群以男性为主，占到了调查总数的93.28%，而女性读者只有6.72%，男女性读者比例约为14:1。这再次证明了女性对于获取电脑知识的渴望远远低于男性。虽然男女在生理和心理特点上都有所区别，但是电脑作为现代社会的必备工具，对于女性来说同样重要，因此在进一步开拓女性读者群体方面，《大众软件》应该做出更为积极的努力。

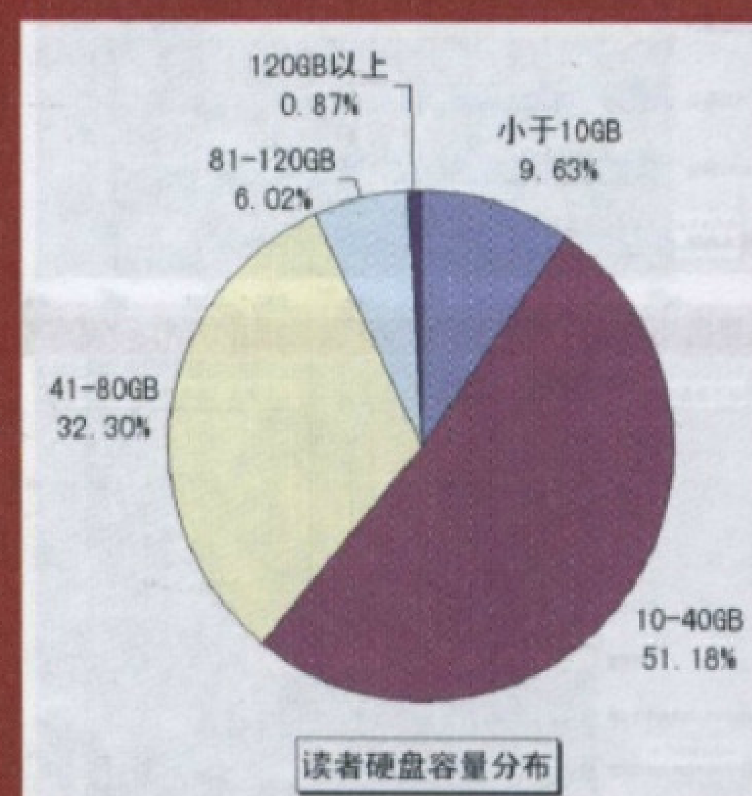
《大众软件》的读者群集中于青年群体，35岁以下的读者占到了本次调查总数的97.03%，其中18岁以下的未成年人占调查总数的33.74%，而35岁以上的读者仅占调查总数的不到3%（2.97%）。这说明尽管个人电脑在中国已经发展了10年左右，但是在目前仍然属于年青人的专利，35岁以上的人群很少主动接触电脑知识，显得对电脑十分陌生。从学历分布上来看，《大众软件》阅读主体的受教育水平为高中到大学，占到了调查总数的近90%（89.49%）。其中大学（含大专）文化程度的读者占47.13%，高中（含中专）水平读者占42.36%，初中及以下读者不足10%。而读者中学生的比例非常大，占到了调查总数的近70%（69.9%）。同时，在月收入方面，无收入的人群比重非常大，占到了调查总数的66.11%，而月收入在2000元以下的读者占到了调查总数的95.31%。这种调查结果与我们的办刊实践是吻合的，这说明目前电脑科普刊物的阅读主体是高中和大学学生，这也正是人生求知欲非常强烈的阶段。值得注意的是，尽管这部分人群并没有直接固定的月收入，但是在家庭IT产品的选购方面，他们无疑拥有很高的发言权。同时，根据目前中国的实际情况，他们自己能够直接动用的资金潜力也是不可忽视的。因此对于面向个人和家庭用户的IT厂商来说，这是一个非常有价值的读者群体。当然，由于《大众软件》自身的办刊方针所限，杂志并不面向行业用户，对于集团购买力的影响也是长期和间接的。

在参与调查的《大众软件》读者群中，已上网的读者占到了94.21%，这说明经过近几年的高速发展，互联网在中国已经非常普及，这一点与CNNIC所发布的相关报告是相吻合的。在读者中，对于电脑有一般了解的人占到了调查总数的65.37%，而很了解和精通的人也占到了总数的1/3（33.41%），反之，专家级和一点都不了解的人很少。这一点说明《大众软件》对自己中级水平的电脑爱好者的定位与实际情况是相当适合的，在这一方面把握得相当准确。读者中主要在家使用电脑的人占到了近70%（69.44%），这与前面的情况是一致的。而选择在网吧上网的读者占到了调查总数的23.12%，不知道在明年的调查中这个数字会发生什么样的变化，同时这个数字也与国家对于网吧行业的态度有着密切联系。在购买IT产品时，媒体评测推荐的影响占据了绝对的优势（68.95%），其次是朋友相互推荐（39.96%），广告的影响也不可忽视（31%），经销商介绍的效果最差，只有10.13%。另外81.38%的人选择了娱乐作为电脑的主要用途，可见在多媒体时代，影音和游戏娱乐对于年轻人有着强大的吸引力，其次才是上网（46.54%）和学习（45.46%），这也启示我们应该寓教于乐，通过积极有效的引导帮助读者掌握越来越深入的电脑知识，提高他们学习和工作的能力。

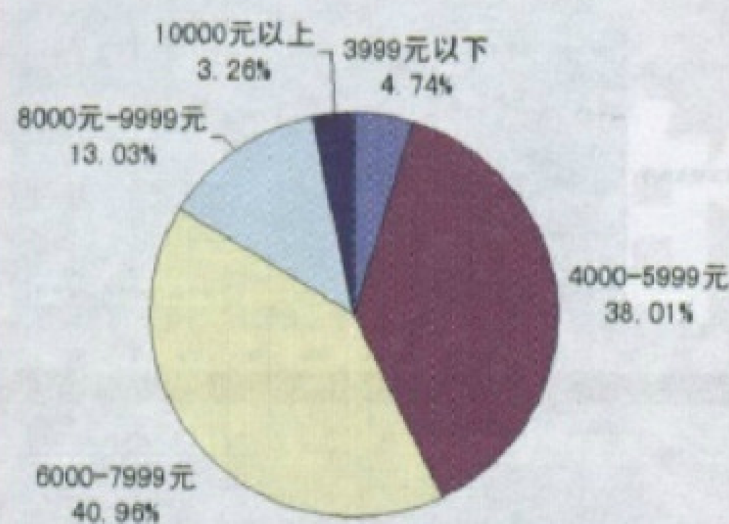


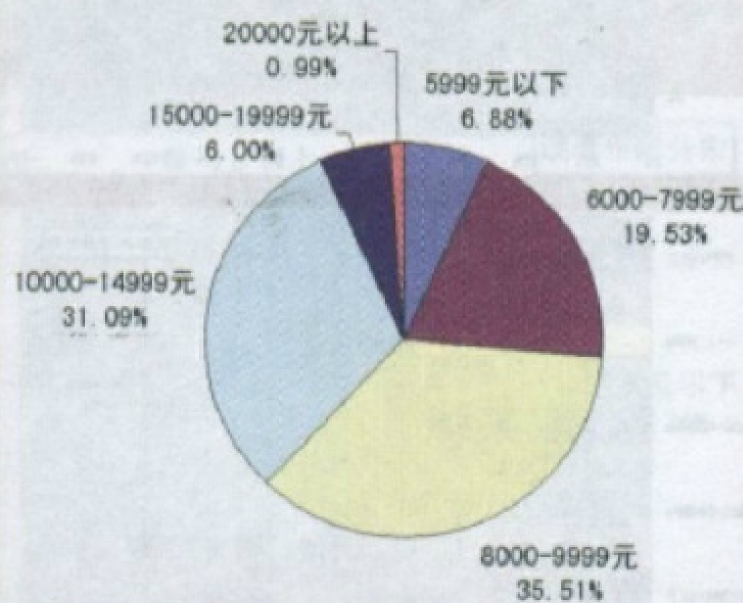
读者内存容量分布

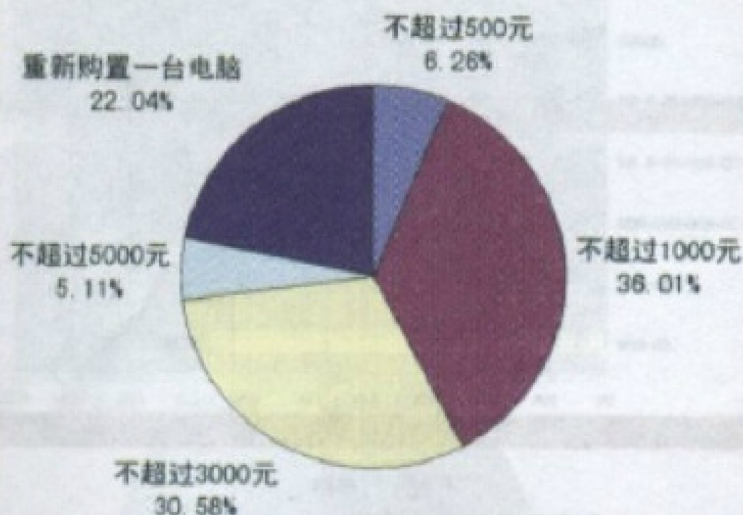
在读者家中，兼容机仍然占据着主导地位（62.76%），品牌电脑只有27.53%。因为本次调查是《大众软件》的首届读者调查，因此我们无法对发展趋势进行评估，只能期待观察明年的调查数字变化。在Intel公司的强力推动之下，从2001年8月26日奔腾4价格大跳水开始，经过2年时间，奔腾4在读者电脑中的占有率（40.68%）已经超过了奔腾Ⅲ（40.37%），同时也说明在近两年装机或升级的读者比重非常大，在中国用户中间，电脑产品的升级换代频率在加快。对于读者CPU主频的调查也说明了这一点，566MHz以下的只占调查总数的23.96%，1至1.8GHz的读者最多，为37.47%，CPU主频已经超过1.8GHz的读者也有不小的比重（14.03%）。在内存大幅度降价和Windows XP的推动之下，内存超过128MB的读者占到了调查总数的60.05%，内存容量已不再成



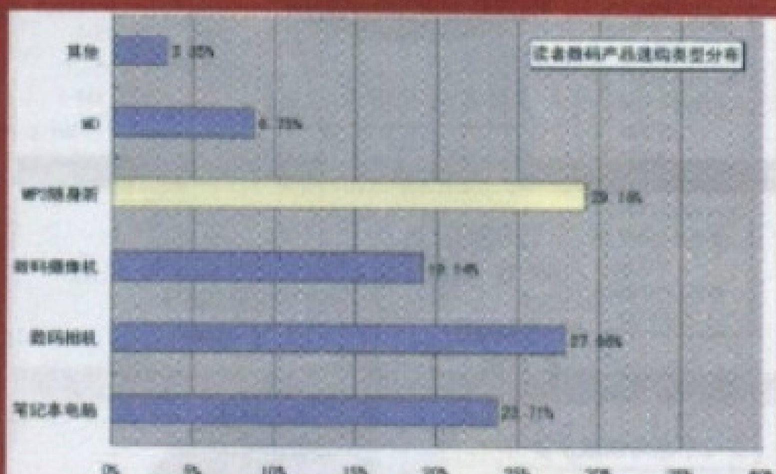
读者硬盘容量分布













为电脑应用的瓶颈。相对于内存，硬盘虽然也有很大幅度的降价，但是单价仍然比较昂贵，因此增长幅度不明显，拥有40GB及以下硬盘的读者仍然占据了调查总数的60.81%。在光驱方面的调查有些出乎我们的意料之外，尽管DVD光驱的价格已经下降到了与CD-ROM光驱相差无几的程度，同时刻录机和COMBO的价格也有很大下降，但是仅仅拥有一台CD-ROM光驱的读者仍然占到了调查总数的66.28%，这与读者在CPU和内存方面的调查结果大相径庭，倒是与硬盘的调查结果比较吻合，这可能说明在大容量存储方面，目前的个人电脑缺乏“杀手级”应用，将来宽带和数码相机、摄像机大规模普及之后，这方面的形势才有可能发生较大变化。同时这种情况也说明，《大众软件》的读者在光存储设备方面还有较大的发展潜力。在操作系统方面的调查显示，56.67%的读者仍然在使用5年前发布的操作系统Win98，但是WinXP的增长十分迅速（28.38%），它在中国用户中间一统天下的唯一障碍应该只是微软自己的防盗版策略，同时目前还几乎没有个人用户使用Linux，不知道这种状况在明年是否会有所变化。《大众软件》的读者一般平时阅读2-4种电脑类媒体（75.64%），这也是一般人的通常标准。

67.62%的读者选择在未来的一年内有升级的打算，但是在升级时68.55%的人仍然倾向于购买兼容机，也就是所谓的“攒机”，令人惊喜的是倾向于购买笔记本电脑的读者占据了显著的17.84%的比例。调查显示8000元是目前台式电脑的价格心理承受底线，只有16.29%的人能够承受8000元以上的价格；而笔记本电脑的价格心理承受底线应该在15000元左右，只有6.99%的人能够承受超过15000元的价格。在显示器的购买倾向上，LCD液晶显示器已经开始占据上风，51.66%的比率已经超过了CRT显示器的48.34%。多数人选择在升级时投入的资金额不能超过3000元（72.85%），另有22.04%的人选择重新购置一台电脑，也占据了不小的比例。在升级的配件购买选择上，大家的选择分布比较广泛，但是数码相机（25.58%）、MP3播放机（24.05%）、闪存（20.51%）和刻录机（19.86%）成为大家最优先购买的选择，实际上这也正是目前电脑销售和应用的热点，而扫描仪和打印机这两种传统外设仍然处于不温不火的状态。63.26%的人选择将在未来的一年内购买笔记本电脑、数码摄像机、数码相机、MP3随身听、MD等数码设备，只有10.32%的人说自己已经拥有此类设备了，看来新型数码产品仍将是未来一段时期内的消费热点。

第二部分 对《大众软件》的看法

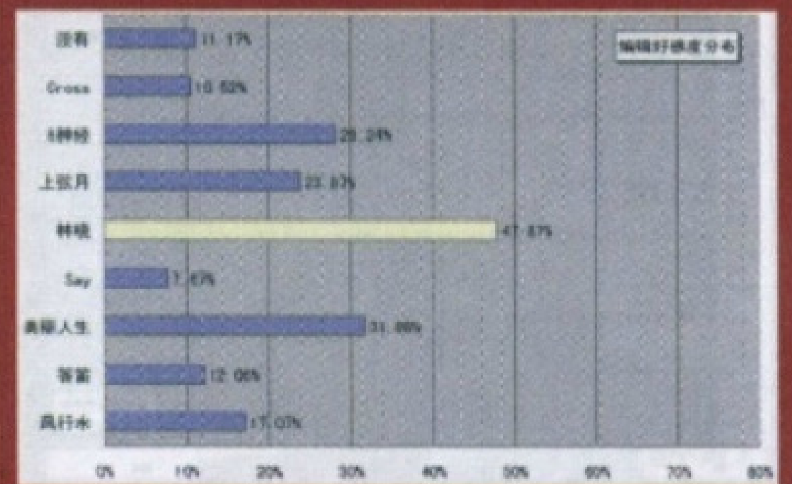
根据调查显示，接近70%（69.32%）的读者已经有1～4年的《大众软件》阅读史，应该说对于杂志是比较了解的。但是杂志的粘性显得有些不足，已经阅读《大众软件》达到5～6年的读者只占总数的14.45%，而从创刊起就开始阅读《大众软件》直到现在的读者仅占5.51%。根据调查结果粗略计算，《大众软件》的平均传阅率大约在4.78左右，也就是说一本《大众软件》平均有4.78个人阅读。这样以平均发行量30万册/期计算，《大众软件》每期的阅读人群在143万人左右。

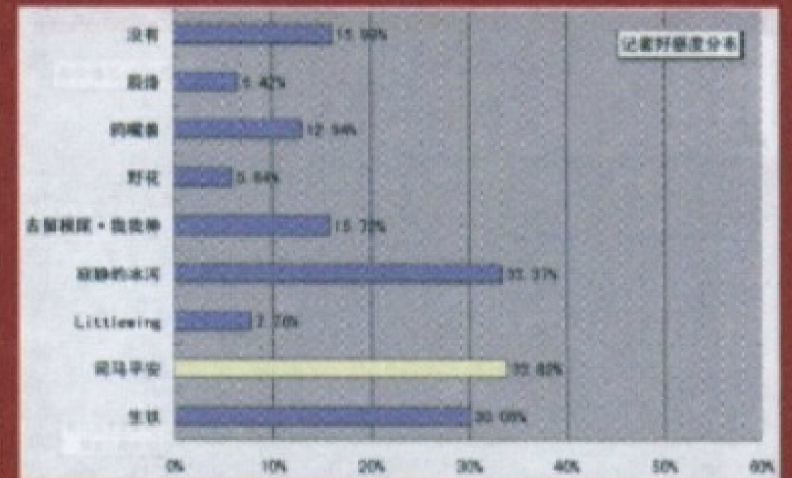
62.75%的读者因为“内容全面”而选择《大众软件》，另外引人注目的是根据杂志的应用部分和游戏部分而选择阅读《大众软件》的人数基本相当（分别是39.80%和40.50%），所有这些都说明了《大众软件》在目前并没有过于偏重于某一方面的报道，而是基本上保持了均衡发展的势头，这也符合杂志社对于这本杂志的最初定位。对于一本杂志来说，内容上的趣味性（28.42%）和版式的精美程度（26.27%）同样受到了读者的重视，这两项的选择人数都超过了对于杂志定价的关注（25.90%）。

超过一半（54.73%）的读者认为《大众软件》2003年的质量比2002年有所提高。在杂志的内容上，单机游戏和软件仍然是读者最喜欢也是最希望继续增加的内容，而网络游戏是最有争议的部分，41.87%的读者不喜欢这部分内容，但是也有20.20%的读者表示希望继续增加这部分的报道，仅次于软件排在第3位。高达83.33%的读者表示《大众软件》的内容“适合我的需要”，仅有7.41%的读者表示内容过深，有9.26%的读者表示内容过浅，这说明各栏目在把握内容的深浅程度方面表现不错，基本符合《大众软件》目前读者群的需求。对于数码产品的内容，读者并没有表现出过分的敏感，52.11%的读者表示应该加大数码方面的内容，47.89%的读者反对。对于网络游戏的报道，读者中间同样存在争论：60.34%的人不希望增加对于网络游戏的报道，但仍有39.66%的人要求增加相关报道力度。在报道内容上，超过半数（52.75%）的读者希望我们在提供应用解决方案上加大力度，位居读者需求的首位，其次是产品介绍（47.70%）；另外读者对于市场信息和技术发展方面的内容也非常关注，分别达到了34.85%和32.79%

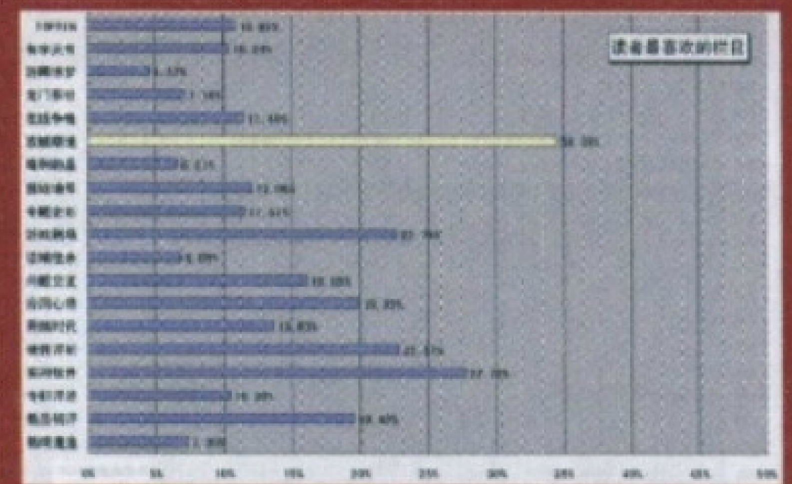
的比率，这为我们明年的改版工作提供了非常好的依据。

在编辑好感度的调查中，林晓以其特有的优势得到了47.87%的支持，编辑部另外的两位女性编辑美丽人生和上弦月也都得到了很高的支持率。不过这项调查的黑马当属8神经，他居然以28.24%的得票率压倒上弦月为编辑部里的男同胞们争回了一点面子。这应该得益于他那妙趣横生的编辑导语，据说连著名的老编看了都忍不住喷饭。可惜这个人比较懒惰，他的编辑导语并不能经常看到。在记者方面，司马平安、寂静的冰河与生铁组成了《大众软件》记者部的三剑客，希望他们在今后能够继续为读者们奉献精彩的专题文章。



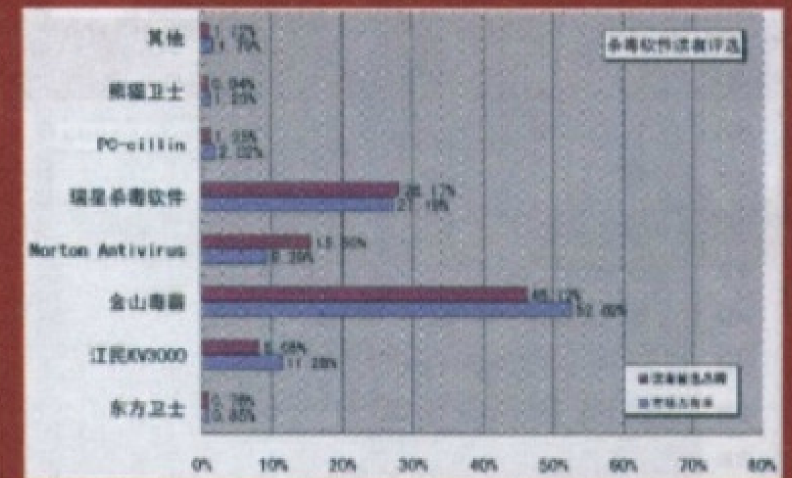


读者最喜欢的栏目仍然是“攻城略地”（34.49%）和“实用软件”（27.73%）。这两个栏目自创刊以来其支持率便长期居高不下，既是对Cross和风行水最好的嘉奖，同时读者的殷切期望对他们两个人来说也是沉重的压力，希望他们能够把栏目越做越好，更希望别的栏目能够赶超他们的水平。在其他的栏目中，“硬件评析”（22.87%）、“游戏剧场”（22.74%）、“应用心得”（19.92%）和“新品初评”（19.49%）也都广受读者欢迎。在调查问卷的这一部分，我们很遗憾地漏掉了“晶合通讯”这个栏目，这是很不应该的一个错误。本次调查第二个出乎我们意料之外的地方在于读者对于广告的看法也显得十分客观，43.64%的读者认为“很多广告的设计非常漂亮，是一种艺术的享受”，另外22.58%的读者表示“虽然不喜欢看广告，但对杂志寻求更大发展的做法可以理解”，而只有6.05%的读者绝对反对广告的出现。这也提醒我们在今后应该努力促请广告客户提高广告设计水平，不仅能够加强广告本身的传播效果，对于杂志本身来说也是一种有益的补充和包装。目前我们认为《大众软件》的广告客户在这方面做得还很不够。



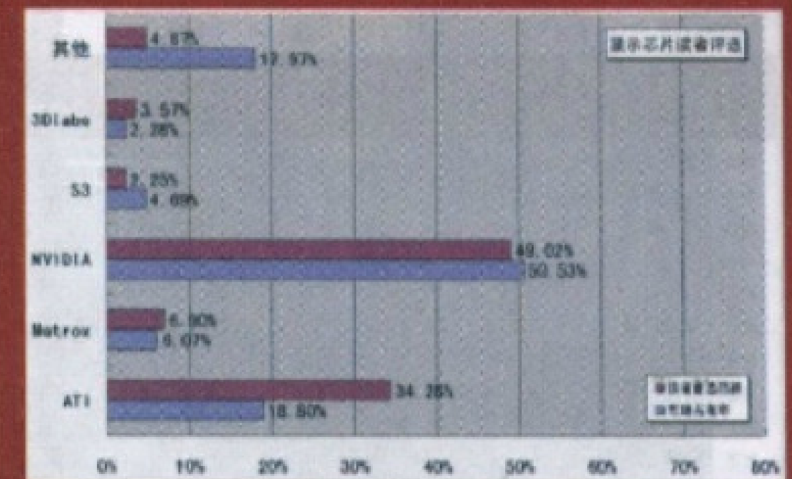
第三部分《大众软件》读者评选

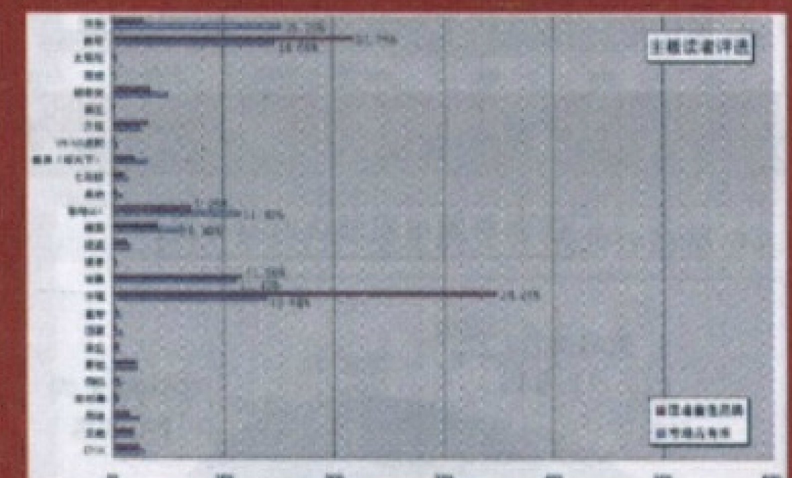
在这一部分，我们整理出了《大众软件》的读者对于软件、硬件、网络和游戏等领域的厂商和产品的选择意见，我们的调查问卷基本上涵盖了面向个人和家庭用户的电脑相关的所有方面，因此这一部分的调查结果应该能够反映市场的整体面貌，能够在这部分荣获“《大众软件》读者首选品牌”的那些厂商，也大都是实力雄厚、耕耘多年的老牌IT和游戏厂商，他们的品牌知名度、品牌美誉度和品牌忠诚度在本届《大众软件》读者调查活动中又一次得到了证明。



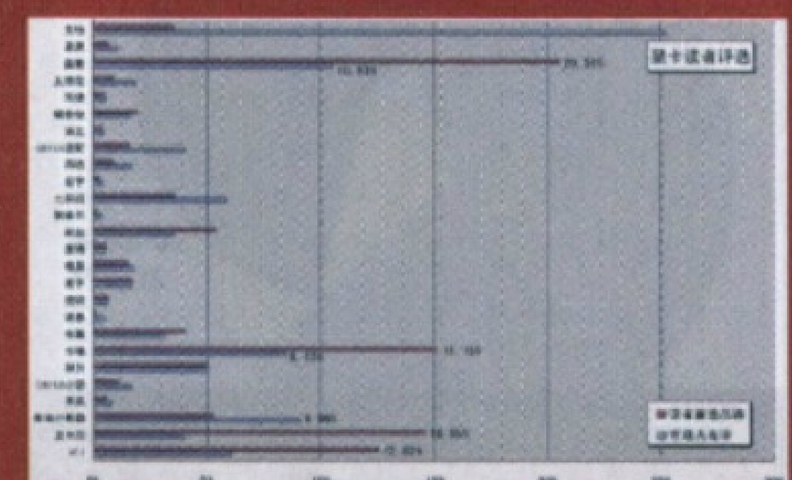
一、应用软件

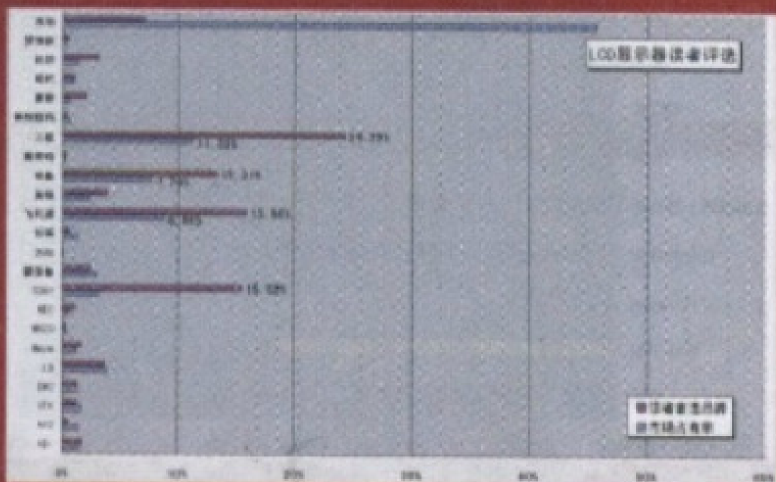
《大众软件》的读者觉得最值得购买的软件前两位分别是电脑安全类软件（51.54%）和家庭娱乐类软件（49.01%），其他几类软件与前两名相比都有较大差距，这与前面关于电脑用途的调查结果是吻合的，而从目前个人电脑软件的实际销售情况来看，也确实只有这两类软件能够在市场上取得不错的销售成绩。影响《大众软件》的读者购买软件的最重要的因素首先是实用性（74.48%），其次是价格（41.33%），因此软件厂商应该首先在这两个方面下功夫改进。几乎没有人（0.97%）认为目前国产商业软件为用户提供了很好的售后服务，而认为国产软件售后服务一般的人超过了一半的比例（51.36%），这让我们联想到了经常能够在网上看到的关于盗版的售后服务甚至都强于正版的议论。的确，如果本来就不多的掏钱购买正版软件的用户感觉到自己并没有享受到应有的服务，甚至在这方面还不如那些购买盗版的人，那么我们又怎能期望用户很好地支持正版呢？因此这并不是一个小问题，它值得所有的国产软件厂商认真反思并切实改进。在共享软件的注册费支付方面，超过70%的读者（70.85%）希望能够通过手机或互联网等简便的途径支付，但是目前国内在这方面的措施还远远没有跟上，给用户的正常支付造成了很多不方便的地方，严重影响了用户通过正常渠道使用共享软件的积极性以及国内共享软件的发展。作为媒体，我们衷心希望这方面的状况能够尽快引起有关方面的重视并得到明显的改观。



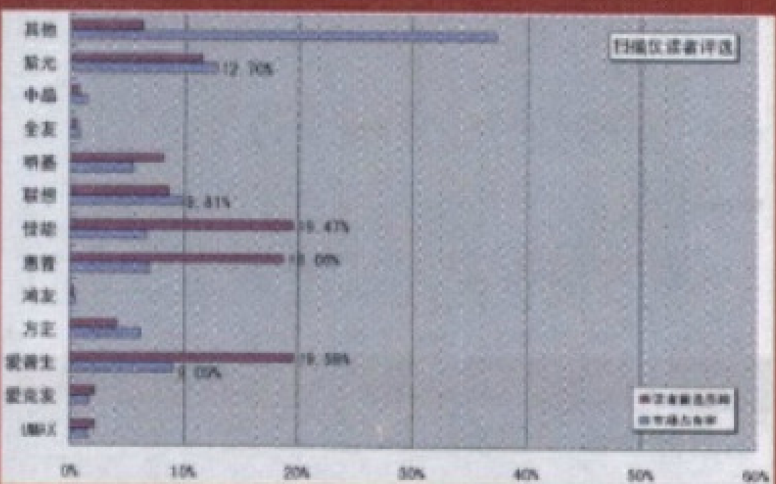


在传统的杀毒软件领域，金山毒霸获得了市场占有率（52.62%）和读者首选品牌（46.12%）的两项第一名，让人不得不叹服于金山公司成熟而又富于变化的市场运作手段。再从《大众软件》的读者调查结果来考察这个国内一枝独秀的传统软件市场，我们会发现原来独霸天下的江民KV系列杀毒软件渐渐因为经营观念的僵化和不思进取而日益没落，而瑞星则另有所图，希望借着单机版杀毒软件市场的成功转向利润更加丰厚的企业信息安全市场，但从目前的形势来看，这块市场的竞争更为激烈，瑞星是否能如愿









读者每周单机游戏时间分布

20小时以上 12.84%

3小时之内 24.63%

10-19小时 18.99%

4-5小时 21.77%

6-9小时 21.77%

以偿地顺利获得属于自己的一块市场空间尚无法逆料。在影音播放软件方面，老牌软件豪杰超级解霸系列赢得了市场占有率和《大众软件》读者首选品牌的双料冠军（48.50%/37.95%），不过使用Windows自带的媒体播放器的人已经达到了21.44%，我们预测国产软件在这一市场上的前景将是极其黯淡的。在即时通讯软件的读者评选中，腾讯QQ毫无悬念地获得了市场占有率和《大众软件》读者首选品牌的两个第一（83.67%/74.58%），而且从目前来看QQ仍然在市场上拥有着压倒性的优势。但是这块市场因为微软的加入而同样充满了变数，我们很难预测在明年，这些数据会发生什么样的变化。在中文输入法方面，万“码”奔腾的局面仍然在继续，但是形势开始渐渐明朗——经过前后4个版本的演进和推广，微软拼音输入法到目前为止已经获得了33.75%的市场份额，恐怕难学难记的以五笔字型为代表的形码输入法很难再有什么发展前景了。

二、硬件

在硬件的核心——CPU领域，英特尔是当之无愧的老大，不管是市场占有率还是读者首选品牌，它都拥有绝对的垄断地位（82.86%/75.59%）。而其他厂商只有AMD 19.13%的读者首选率还能给我们留下一丝希望，但是如果AMD的最新64位CPU在桌面市场上不能有良好表现，那么在这一市场上，它的前景就会在英特尔的步步紧逼之下变得越发渺茫了。在显示芯片方面，竞争就相对激烈得多了，虽然NVIDIA同样获得了市场占有率和读者首选品牌的双料冠军（50.53%/49.02%），但是ATI在读者首选方面获得了34.28%的选票，远比它18.80%的实际市场占有率高出很多，这一点说明ATI的发展潜力极大，NVIDIA实在是无法安睡啊。由于价格的限制，Kingmax内存在市场上的占有率（18.09%）还不能和现代内存（35.56%）相比，然而由于Kingmax最早在市场上打出品牌内存的概念，而且其内存品质一直保持得较好，因此在读者首选品牌的竞争中以较大优势（32.34%）取胜。

在主板方面，仍然是旧有的三强——华硕、微星和技嘉争霸的局面，然而华硕和微星由于连续不断的新产品推出和有效的市场活动，已经渐渐领先，其中华硕凭借产品的优异品质和良好的品牌形象，赢得了读者首选品牌的冠军（34.81%），微星也有不俗的表现，在市场占有率方面领先（14.68%），但华硕在这一项上仅落后不到1个百分点（13.84%）。值得注意的是联想QDI，其表现已经渐渐逼近技嘉，大有取而代之晋升三甲之势。显卡方面，微星以20.54%的支持率获得《大众软件》读者首选品牌称号。在CRT显示器方面，三星和飞利浦的竞争非常激烈，其中三星以16.81%的得票率获得市场占有率第一，而飞利浦则以22.06%的微弱优势获得《大众软件》读者首选品牌称号。与他们相比，LG的表现就要稍逊一筹，明基已经快要取代它的位置了。在这个领域，虽然SONY也获得了很高的读者首选品牌投票率（21.47%），但由于它已经逐渐停产自己的CRT显示器，因此关于SONY CRT显示器的种种传奇也只能成为读者心中的一个美丽回忆。在LCD显示器方面，三星的领先优势比较明显，分别以11.33%和24.29%的成绩摘取了市场占有率和读者首选品牌的桂冠，而飞利浦和明基的竞争比较激烈，飞利浦稍稍领先。尽管经历了一个起伏，希捷仍然在硬盘方面取得了领先地位，它以31.02%和34.51%的成绩夺得了这个项目市场占有率和读者首选品牌的第一名，而IBM虽然已经将自己的硬盘部门出售给了日立，而且产品曾经出现过很多问题，但是仍然压倒迈拓在市场占有率和读者首选品牌两个指标上双双取得亚军位置（19.57%/25.61%），这多少令我们感到有些惊讶。在光存储设备的读者评选中，本次调查的第三个令我们惊奇的情况发生了：很少主动在国内宣传自己的光存储产品的SONY竟然以32.95%和24.63%的得票率分别当选CD/DVD光驱和刻录机的《大众软件》读者首选品牌，由此可见SONY这个品牌在读者群中的强大影响力，这令我们不得不佩服SONY的品牌塑造能力了。在这一项中，明基以17.64%的成绩获得CD/DVD光驱市场占有率第一名，而三星则以10.74%的成绩获得刻录机的市场占有率第一名。在COMBO光驱的评选中，最早推出这种产品并在市场上大力推广的三星不出所料地获得了市场占有率和读者首选品牌的冠军（41.43%/54.00%），其次是明基（20.79%/19.60%）和大白鲨（18.50%/12.53%）。

在多媒体音箱的评选上，在这一领域耕耘多年的老牌厂商漫步者大获全胜，分别以31.93%和40.41%的成绩获得市场占有率和读者首选品牌的领先位置，而创新和轻骑兵的产品与之均有不小差距。出人意料的是华硕的品牌在Modem领域同样有力，它以14.75%的得票率当选《大众软件》读者首选品牌，而这个领域的市场占有率第一名被联想射雕夺走，它的成绩是11.28%。罗技的品牌在自己的强项键盘和鼠标的评选上取得了



绝对领先的优势，分别以37.72%和53.29%的成绩获得这两个项目的读者首选品牌，然而在实际市场占有率方面，考虑到Acer（11.20%）与明基（13.38%）的紧密联系，在键盘这一项上应该是明基取得了领先位置（二者总和为24.58%，领先罗技的15.47%）；鼠标的市场占有率第一被双飞燕以27.99%的成绩夺走，罗技紧随其后，成绩为25.73%。机箱方面，爱国者以41.75%的得票率获得《大众软件》读者首选品牌奖，而在市场占有率方面，由于各地地方品牌众多，因此选择“其他”的读者占据了大多数（43.78%）。网卡方面，联想D-Link获得了市场占有率第一的位置（18.11%），TP-Link以17.58%的成绩紧随其后，Intel则以25.87%的成绩高居读者首选品牌第一名。移动硬盘同样由于没有什么技术障碍，因此市场占有率分散于各地地方品牌，不过IBM以42.58%的得票率获得《大众软件》读者首选品牌，比位居第二的爱国者高出了15.3%，由此可见品牌的力量。

喷墨打印机的评选波澜不惊，爱普生如愿以偿地分别以20.93%和32.59%的读者支持率获得市场占有率和读者首选品牌的双料第一名，但是领先优势并不十分明显，在这个市场上，仍然保持着爱普生、惠普和佳能三国争雄的局面。扫描仪方面品牌知名度的竞争同样集中于爱普生、佳能和惠普，这一次爱普生（19.59%）只以微弱优势超过佳能（19.47%）获得《大众软件》读者首选品牌奖，值得注意的是在实际市场占有率方面，虽然紫光以12.70%的成绩夺冠，但是爱普生的表现也很优秀，它以9.09%的成绩排在联想（9.81%）之后列第三名，在这方面其表现要明显好于佳能（6.71%）和惠普（6.93%）。

三、数码

由于篇幅所限，这里不再具体分析各品牌的表现，只是给出最后结果以供大家参考，有兴趣的读者可以与我们联系索取调查报告全文。

品牌电脑——市场占有率第一：**联想**；读者首选品牌：**联想**

笔记本电脑——市场占有率第一：空缺；读者首选品牌：**戴尔**

数码相机——市场占有率第一：空缺；读者首选品牌：**SONY**

手机——市场占有率第一：**诺基亚**；读者首选品牌：**诺基亚**

闪存——市场占有率第一：空缺；读者首选品牌：**爱国者**

数码摄像头——市场占有率第一：空缺；读者首选品牌：**罗技**

MP3随身听——市场占有率第一：空缺；读者首选品牌：**SONY**

掌上电脑——市场占有率第一：空缺；读者首选品牌：**SONY**

四、网络

由于篇幅所限，这里不再分析情况，只是给出最后结果以供大家参考，有兴趣的读者可以与我们联系索取调查报告全文。

个人防火墙——读者首选品牌：**金山**

综合新闻网站——读者首选品牌：**新浪网**

IT门户网站——读者首选品牌：**硅谷动力**

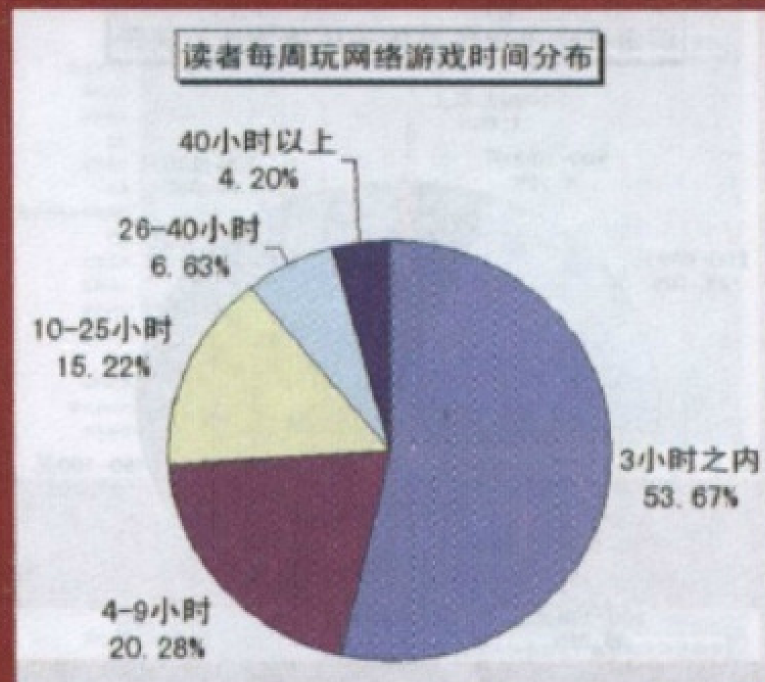
硬件导购网站——读者首选品牌：**中关村在线**

游戏门户网站——**游侠网**

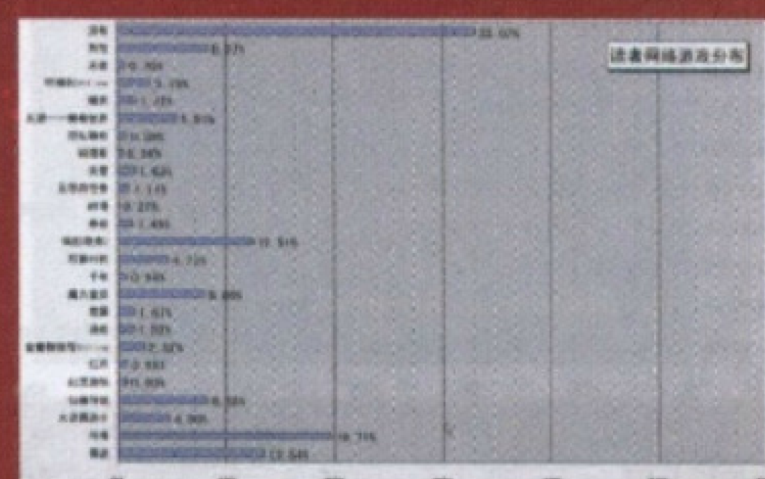
五、游戏软件

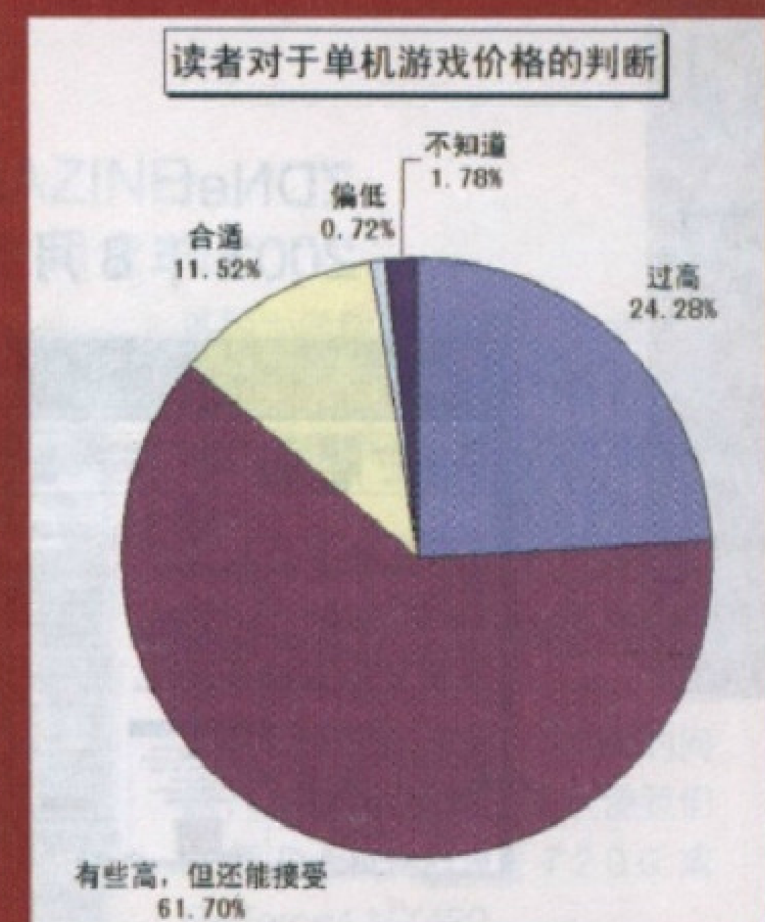
《大众软件》的绝大多数读者都有超过2年的游戏历史，仅4.32%的人只有不到1年的游戏经历。同时10年以上游戏历史的人占到了调查总数的14.19%，这说明游戏会在相当长的一段时间内陪伴着一个人的人生。调查结果显示，绝大多数的读者都选择在家里面玩游戏（81.29%），位居第二的游戏场所是网吧（42.36%），这也是一个不小的比例，应该说调查结果反映了实际情况。读者每天用于玩单机游戏的时间基本上都能控制在2小时以内，每天都花3个小时左右来玩单机游戏的人仅占总数的12.84%。调查显示在《大众软件》的读者群中，所谓“网络游戏成瘾症”表现得不明显，73.95%的人能够将每天玩网络游戏的时间控制在1.5小时之内。

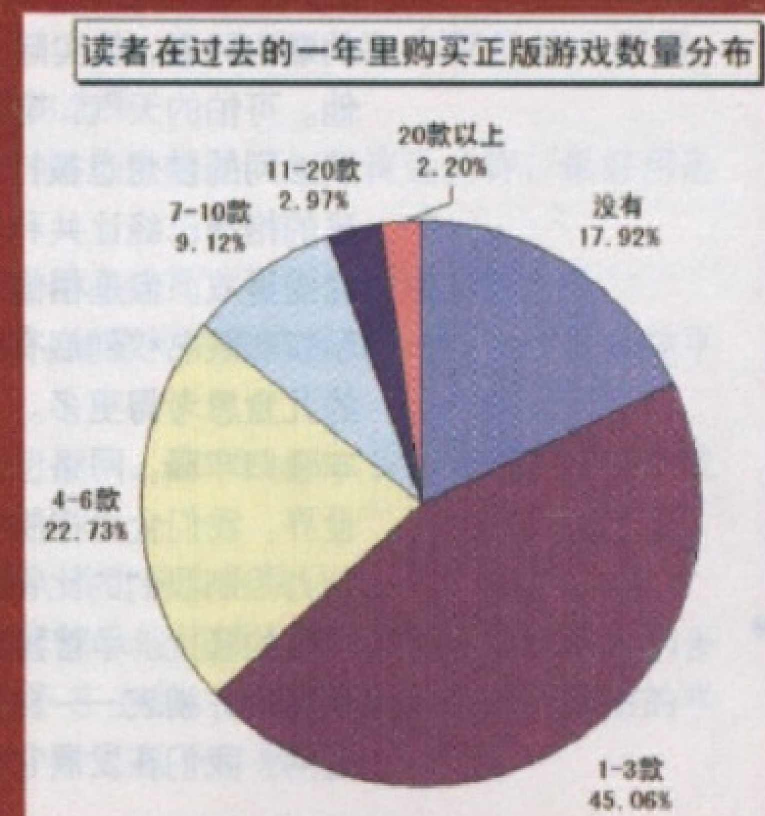
在游戏类型中，角色扮演仍然是读者最喜欢的单机游戏类型（61.75%），另外即时战略（39.33%）和动作射击（36.45%）也是玩家非常喜爱的类型，近年来单机游戏作品也基本上是集中于这三个领域。在已经收费运营的网络游戏中，《传奇》以19.71%的得票率高居榜首，其次分别是《奇迹》（13.54%）、《疯狂坦克2》（12.51%），《仙境传说》（8.33%）和《魔力宝贝》（8.00%）构成了第二阵营，而《天

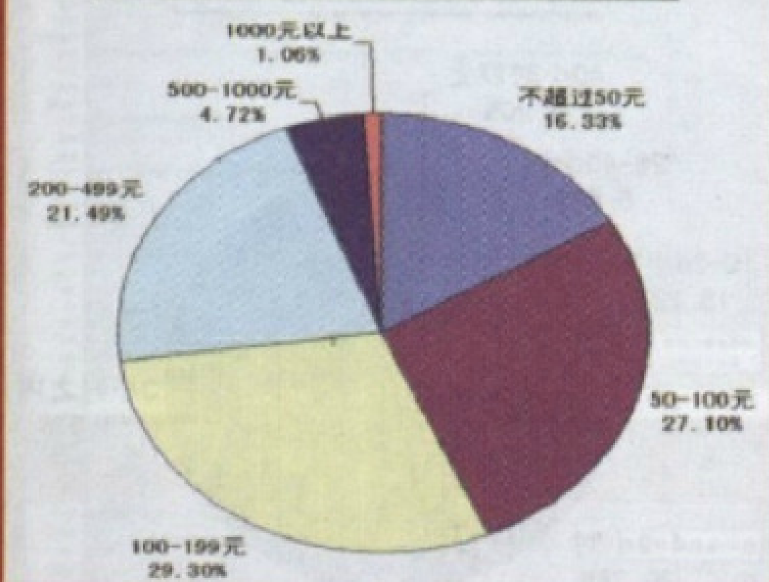


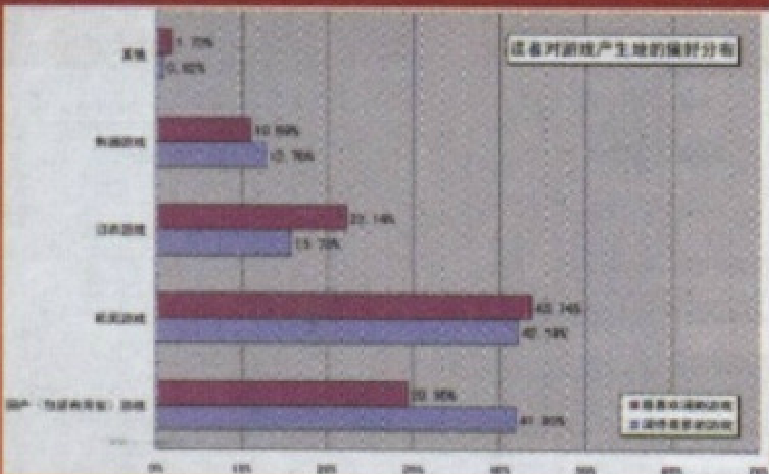


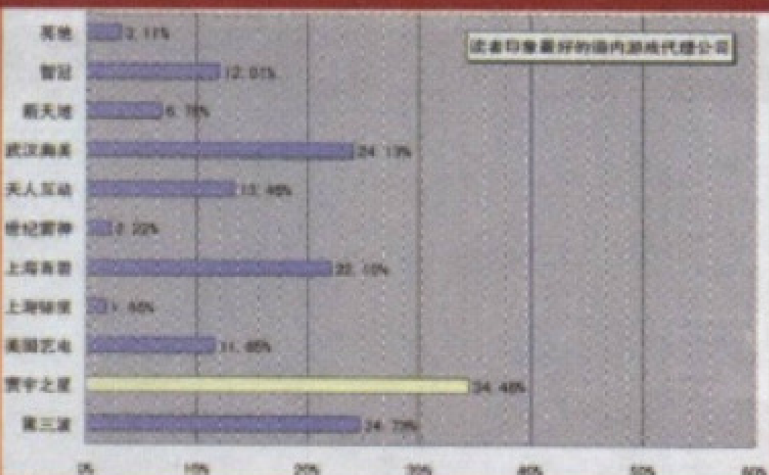












骄——秦殇世界》（5.51%）和《石器时代》（4.71%）则同属于第三阵营；另外还有33.07%的读者表示自己目前并没有玩任何一款网络游戏。

认为目前国内单机正版游戏的定价偏高的人占到了总数的85.98%，不过有61.70%的人认为虽然价格偏高了，但还能接受。这说明经过这些年来的努力，国内单机正版游戏的价格正在渐渐被大家所接受。相对于单机游戏，网络游戏的消费水准显然更为大家所接受，认为偏高的人共有64.96%，其中42.18%的人认为还能承受，不过从这个比例上来看，目前国内网络游戏的消费水准在读者看来仍然比较高。82.08%的读者表示自己在过去的一年中曾经购买过正版游戏，这是一个可喜的局面，但是45.06%的人只购买过1～3款正版游戏，这样的购买数量显然还不能令人满意。在预计购买正版游戏的消费潜力上，500元是读者在未来一年里能够用于购买正版游戏的极限，只有5.78%的人表示能够拿出500元以上来购买正版游戏。在网络游戏的消费上，37.05%的读者表示目前不准备在网络游戏上花钱消费（这其中应该包括那些只参加网络游戏免费公测的玩家），16.08%的人每月在网络游戏上的消费超过了60元。

在玩家对于游戏产地的选择上，欧美游戏处于绝对领先地位，他们不仅出品游戏的数量多，而且游戏品质上乘，读者玩得最多和最喜欢玩的游戏均为欧美游戏，支持率分别是42.19%和43.74%。值得我们欣慰的是国产游戏有了明显的进步，以微弱差距排在欧美游戏之后成为读者玩得最多的游戏的第二名（41.93%），同时在读者最喜欢玩的游戏里面，国产游戏（29.30%）的排名也超过了日本游戏（22.14%）排在第二位。这说明在游戏这种文化载体之上，文化上的认同感是主导玩家的非常重要的因素，只要我们的国产游戏开发商能够坚持不懈地努力，国产游戏的未来并不是梦想。

一个成立不足两年的小公司，在人们认为根本就没有前途的国内正版单机游戏市场上拼斗，却获得了飞跃式的发展，这实在不能不令那些所谓的老牌单机游戏代理厂商们汗颜。这家公司的名字叫寰宇之星，在本届读者调查中，它以34.46%的支持率荣获《大众软件》读者首选品牌。应该说寰宇之星给业内的所有人都上了一课，也给处于非常低谷期的国内单机游戏市场带来了生机和希望，其中的经验值得我们认真总结。上海盛大

视野

ZDNet
2003年8月27日



我想大家都已经听到了一个令人绝望的论断：要想杜绝那些不约而至的商业垃圾邮件、蠕虫病毒、木马软件以及其他骚扰，唯一的办法是——整个弄一个新的。新的电脑，新的操作系统，当然，还有新的国际互联网。这些东西是最近让大家非常烦恼的事物，亚洲人最近正被困于一场由蠕虫病毒带来的灾难中，欧洲人的麻烦看上去也不轻。虽然最近的大火、高温天气和停电让美国人没有感觉到身边咆哮着的蠕虫风暴，但实际上它给我们带来的损失丝毫不亚于其他。可怕的天气，电力供应紧张之余，大家躲在家里吹空调上网的梦想也被打破了，这简直是破败众人捶。尽管网民的抱怨已经让共和党的老爷们趁机对民主党发起了新一轮的进攻。但是相信那些政客只是会攻击而已，网络的隐私权和匿名权到底有什么区别，他们不会比利比里亚挨饿的儿童思考得更多。

牢骚归牢骚，网络世界在成长的同时，也越来越像真实的世界。我们全力控制我们的物理边界，现在我们又不得不全力控制我们的比特边界。否则我们就无法解决这些日益严重的骚扰。尽管我们都清楚这样做正在背离我们网络当初的设计初衷——自由、开放，但是我们没有选择。毫无疑问，我们在发展它的同时，也正在杀死它。

tom's hardware guide
2003年8月27日



我们总是一再地期待从市场中挑出最优秀的主板。这一次，我们却要看看，主板厂商如何同时满足菜鸟和老鸟的需要。

老鸟们总是在他们看到板子之前就知道他们想要什么。他们有的放矢，早已对自己要购买的主板的芯片组和主要功能了如指掌。他们是硬件偏执狂，只有媒体上关于最新最快的CPU、内存和显卡才会引起他们的注意。

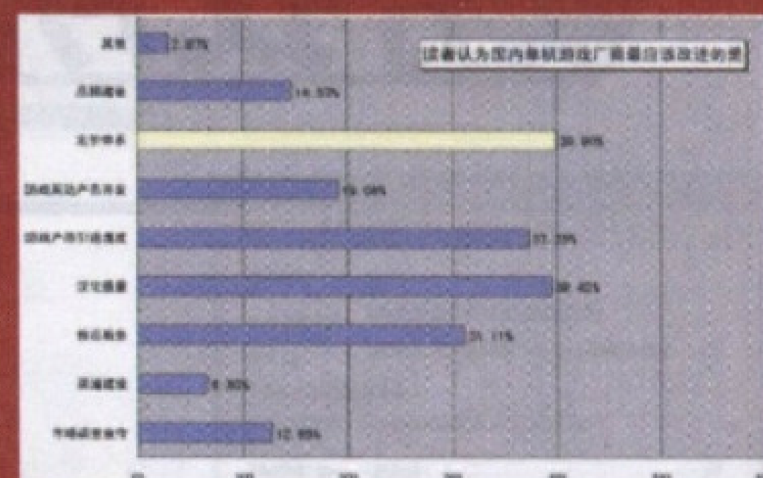
与之相反，菜鸟们更会听信广告上千篇一律的溢美之词，或是通过道听途说来决定自己的购买意向。他们装机的要求是要一块2G的CPU，至少256MB内存，80G以上硬盘和64MB显存的显卡等。菜鸟们的购买习惯折射出大多数用户的习惯。相当一部分主板或其他电脑散件会出现在电子产品零售点甚至其他零售店里，这并不少见。菜鸟们的资金预算永远都是紧巴巴的，在主板上哪怕几美元或几欧元的价差都可能搞砸一笔价值4到5位数的买卖。

因此，菜鸟和老鸟们都面临着这样一个相同的问题"我怎么才能在不牺牲性能和必备功能的前提下用最少的钱办最多的事？"

以24.97%的支持率毫无悬念地获得了国内网络游戏运营商《大众软件》读者首选品牌称号，紧随其后的两家公司分别是第九城市（21.05%）和网星史克威尔艾尼克斯（18.29%）。读者认为国内单机游戏厂商最应该改进的前三项内容分别是定价体系（39.90%）、汉化质量（39.42%）和游戏产品引进速度（37.25%），另外正版游戏的售后服务再次得到了大家的关注（31.11%）。在网络游戏方面，读者反对外挂的呼声最高（59.16%），其次是希望网络游戏厂商降低游戏资费水平（45.21%），也有相当一部分人（35.92%）希望厂商能够尽快推出具有自主知识产权的网络游戏。

在游戏部分也是整个问卷的最后一道调查题目中，接近一半的读者（49.08%）表示目前自己还没有游戏外设；而罗技再一次表现出了自己强大的品牌形象，获得《大众软件》读者首选品牌，市场占有率比较高的品牌则是北通电子，微软在这一领域的的品牌潜力也不可忽视。





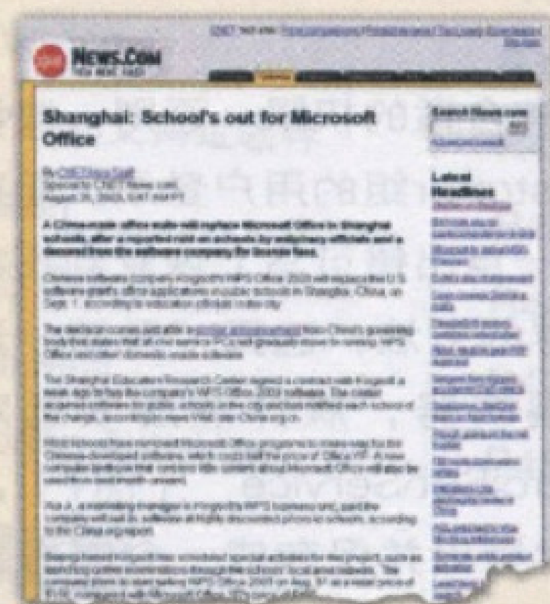


结语

“微星杯”《大众软件》首届年度读者调查统计分析报告到此就结束了，本次活动从去年九、十月份便开始策划，今年二、三月份之间开始启动，直到现在历时长达近1年，其间凝聚了编辑部、广告部等杂志社诸多同仁的辛勤汗水。读者调查问卷的统计工作量之大，超出我们的想象，我们做了一个粗略的计算，平均统计完成一份调查问卷需要花费6分钟左右的时间，我们共统计了有效问卷31208份，合计耗时187248分钟，以一个人每天工作8小时计算，全部统计完毕需要390.1天的时间。统计问卷的工作枯燥乏味，但又要求准确细致，不能出现错误，以免影响后面的统计分析，对于参与工作的人员是一个巨大的考验。除此之外，还有大量平凡琐碎的工作都被大家一点一点地完成了。因此在本文的最后，我们要再一次感谢所有那些为了本届读者调查活动顺利圆满完成而付出辛劳的人们，谢谢大家，我们明年见！

本报告完成于2003年08月24日 12时04分　制作人：鸫啸兽

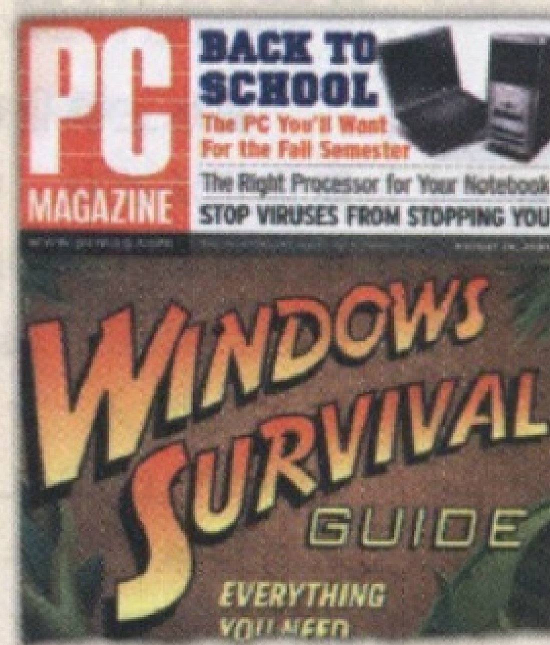
CNET.com
2003年8月27日



中国上海的所有学校已经用本土设计的办公软件程序取代了自己电脑中的MS Office办公软件。这是在微软公司在上海对所有学校突然采取反盗版审查，并要求支付购买序列号费用的行动后发生的变化。中国的软件公司金山设计的WPS Office 2003软件将在9月1日学校开学时正式为上海所有的学生提供新的服务，这是有关方面官员的话。与此同时，中国新出台的法规也规定，政府部门必须优先购买国产软件以提高系统安全性。当然，也有节省开支的考虑在内。一套金山WPS Office 2003软件零售价仅仅156美元，而它的竞争对手MS Office XP却要卖465美元。与更换办公系统的举动对应，上海的教育部门已经调整了学校电脑课本中的内容，增加了金山WPS软件的内容，而将MS Office的内容删减到可怜的地步。其实对于微软来说，这才是最致命的。

不过，根据IDC中国软件研究服务中心的杨女士说，尽管有支持，在可见的将来，微软的办公系统在中国仍旧将占据主流地位。当然金山WPS的市场比例将逐渐上升。毕竟对于这个市场来说，微软的原有份额实在太大得过头了。

PC MAGAZINE
2003年8月27日



美国大学购买电脑的“十诫”

1.台式机还是笔记本？除非有随时移动的要求，否则首选台式机。

2.选择正确的处理器。至少2.0GHz，支持HT（超线程）技术，当然是奔腾4芯片。

3.显卡的考验。这是个严肃的问题，游戏和影像的要求迫使我们选择RADEON 7200或GeForce4 MX420。

4.硬盘一定要够大！120GB吧。

5.256MB内存是基本配置，512MB是合理的选择。

6.有线？无线？这是个问题。如果资金允许，最好用迅驰。

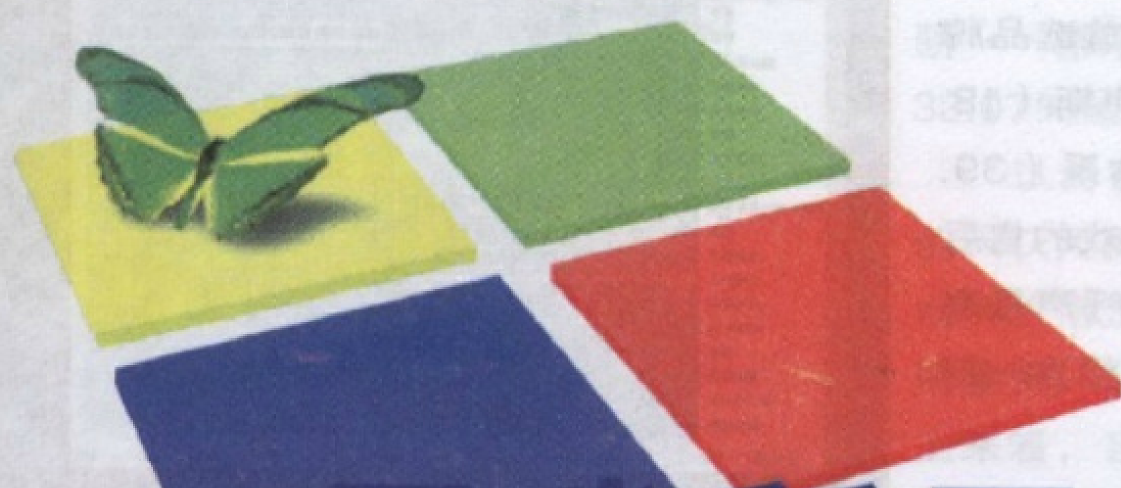
7.DVD-ROM是基本选择，可能的话增加刻录机。

8.善待你的眼睛。如果不能用液晶显示器，至少是台纯平高亮度彩显。

9.买个“窗户”，不不，是Windows操作系统。XP Pro或者XP Home版。

10.其他的装备，考虑兼容性就好了。

现在我们看看最核心的问题：钱。这样一台机器大约多少钱呢？反正不在少数，足够学生多上一个学期的学费，这年头上个学可真不容易啊！





用我所用，弃我所弃

——Windows XP服务详解（上）

■广东 GZ

微软的个人操作系统从Win98发展到WinXP，为什么突然变得那么消耗系统资源呢？以至于很多人都感觉WinXP只有高配置的电脑才能运行，其实不然。WinXP的变化主要源于其摒弃了以前家用操作系统的内核，除了漂亮的界面消耗大量的内存和显存等系统资源外，和Win2000一样，WinXP默认在后台还运行了很多不同的服务，像打印机服务、系统自动更新服务等，对系统的资源也占用不少。而这些服务中有相当一部分对个人用户来说可能永远都不会用到，在安全方面反而造成了很大隐患。所以根据自己的情况，适当禁用自己不需要的系统服务不仅可以节省系统资源，加快系统运行速度，还能起到安全保护的作用，是非常有必要的。

在本刊今年第15期的《让你的电脑跑得更快》一文中，曾提供了一张如何管理配置WinXP的系统服务建议表。不过对于读者来说关闭这些服务意味着什么始终是一头雾水，影响了文章的实用性，因此下面对这些服务作一个更具体详细的研究。

预备篇 如何管理配置系统服务

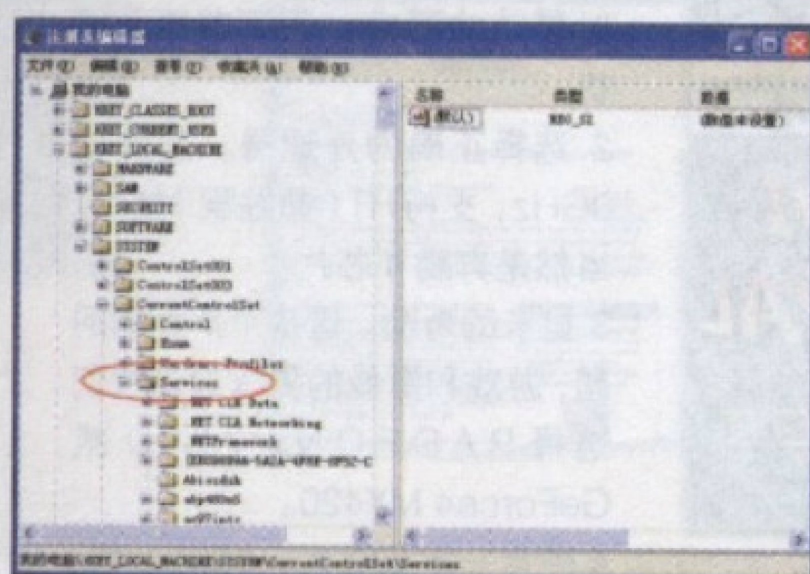


图1

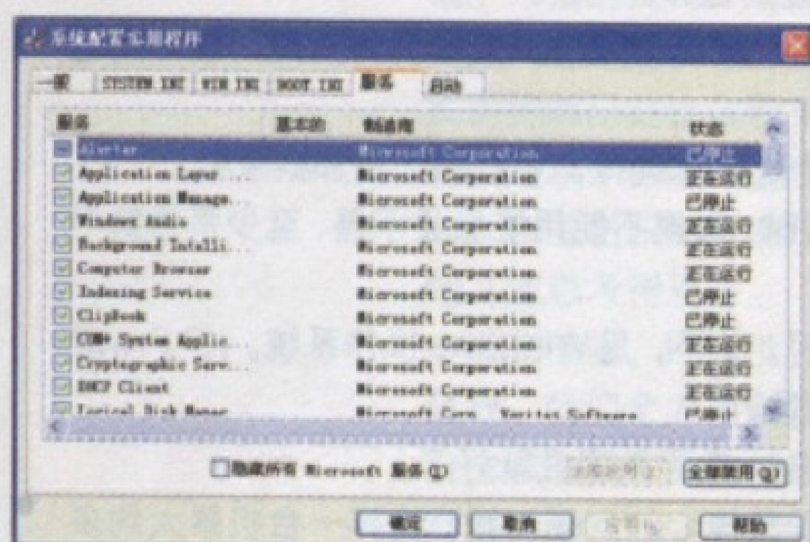
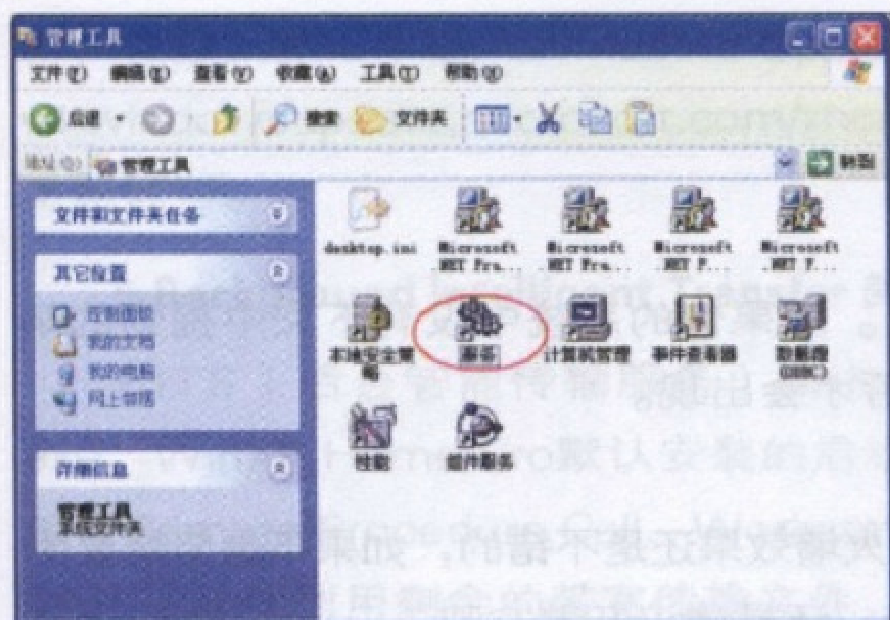
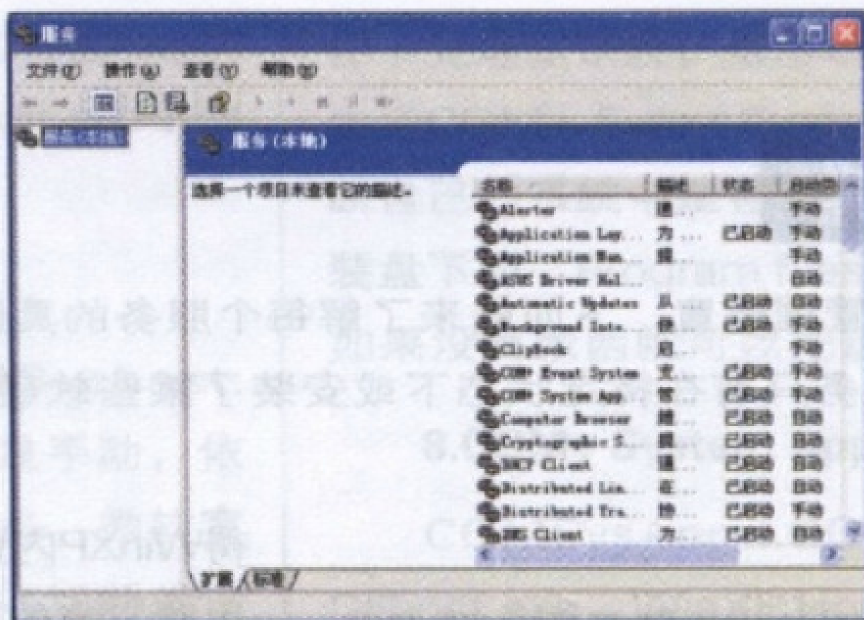


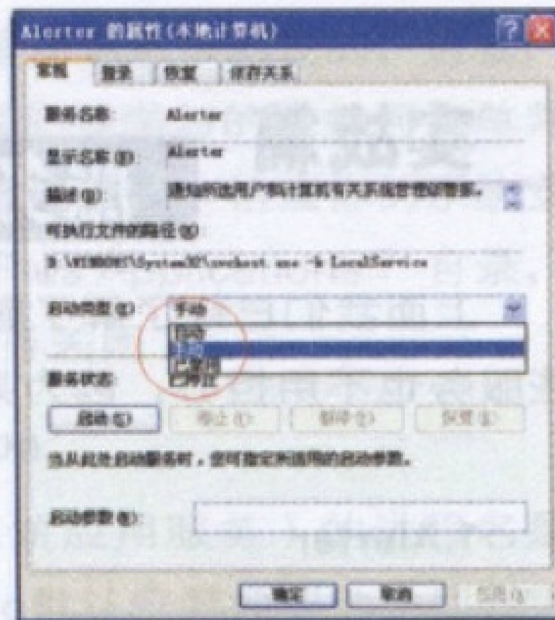
图2

要想正确管理和配置系统服务，一定先确保你有合适的权限，否则一些设置你无法改动。因此最方便的方法就是使用Administrator组的用户登录。而在改动服务的设置之前，备份当前的状态很有必要，一旦出错可马上恢复到正常状态。这里介绍直接备份注册表中与服务有关内容的方法，选择"开始→运行"，输入"regedit"并回车打开注册表编辑器，展开注册表选定"HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Service"（图1），点击菜单"文件→导出"将此分支下的注册表内容导出并保存成一个REG文件，如果要恢复系统服务到原始状态，只要双击这个文件导入注册表即可。

如已备份了服务的缺省设置，现在就可尝试着更改服务了。熟练运用Win98的朋友都知道，"msconfig"是配置Win98启动时系统资源占用的重要工具。在WinXP中，考虑到用户对以前系列操作系统的习惯，这个在Win2000中消失的工具又被保留了下来，所以不少从Win98升级到WinXP的朋友依然习惯性地使用它来配置系统。然而对于系统服务的管理配置来说这是不可取的。利用"msconfig"确实可以方便地关闭和启动系统的后台服务（图2），但在其中只能机械地决定启动还是关闭服务，并不能设定系统服务完整的3种启动类型。更重要的是，由于在"msconfig"中看不到系统服务的基本注释，在这种情况下容易造成配置管理服务的失误。尤其有一些系统引导启动所必须的基本服务，如Remote Procedure Call，使用专门的服务管理配置工具Services.msc无法关闭，反而是用"msconfig"可以将其关闭，所以极易造


图3

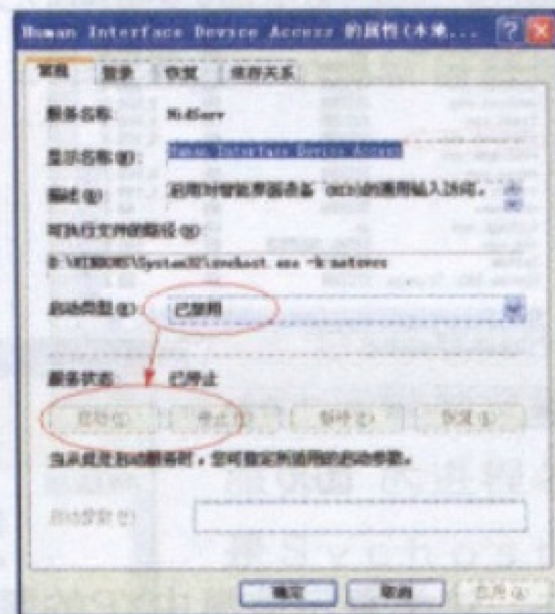

图4


图5

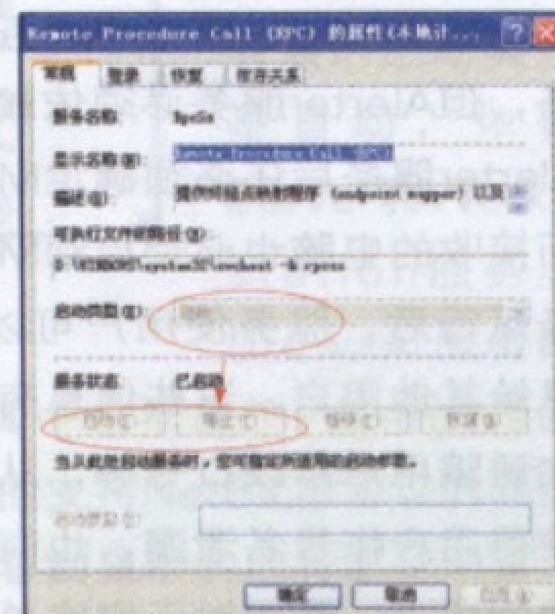
成无法启动系统的失误。因此还是使用WinXP附带的服务配置管理工具Services.msc来管理服务较好。

打开服务配置管理工具的方法是依次打开“开始→控制面板→性能维护”（在分类视图下），然后选择打开“管理工具→服务”（图3），或者直接在“开始→运行”中输入Services.msc然后回车。在服务配置工具的窗口（图4），双击任意一个服务，就可以打开该服务的属性面板。在这里做调整管理，通过更改服务的启动类型来依据自己的需要启动、关闭或干脆禁用服务。不过在配置这些服务之前，我们还是先了解一下服务的属性面板中一些重要信息的含义。

切换到具体服务的属性面板的“常规”页面（图5），“服务名称”是指服务的“简称”，并且也是在注册表中显示的名称，“显示名称”是指在服务配置面板中每项服务的显示名称，“描述”则为此服务的简单解释，“可执行文件路径”就更好理解了。接下来就是比较重要的“启动类型”了，这也是整个服务配置管理的核心。对于任意一个服务，通常都有3种不同的启动类型：Automatic（自动），Manual（手动）和Disabled（禁止），只要从下拉菜单中选择就可以随意更改服务的启动类型。这3种启动类型都有各自的意义和作用。

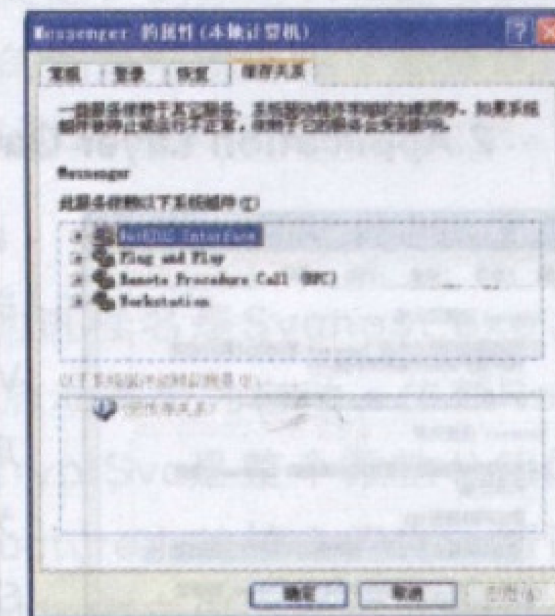

图6

Automatic（自动）：此服务随启动WinXP一起启动，将延长启动所需要的时间，有些服务是必须设置为自动的，例如Remote Procedure Call（RPC）。由于依存关系或其性质的影响，其他的一些服务也必须设置为自动，这样的服务最好不要去碰它，否则系统无法正常工作。


图7

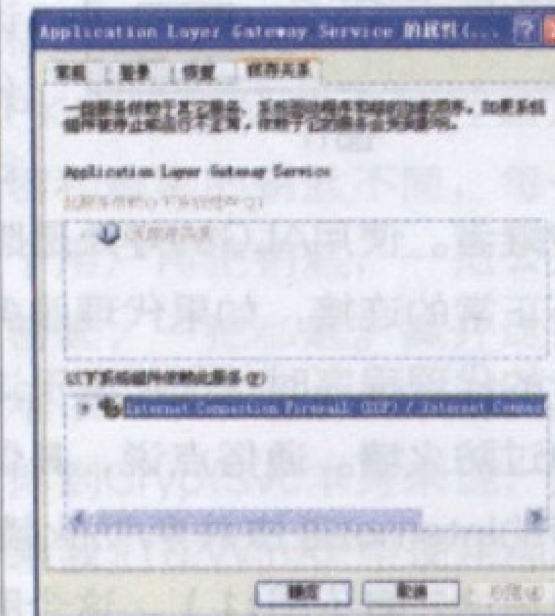
Manual（手动）：如果一个服务被设置为手动，那么可以在需要的时候再运行它。大多数服务都是这样的，这可以节省大量系统资源、加快启动时间。

Disabled（禁止）：此服务不能再运行，哪怕是系统必须。这个设置一般在提高安全性的时候很管用。如果怀疑一个陌生的服务会给你的系统带来安全隐患，可以先尝试停止它，看看系统还能不能正常运行，如果一切正常，那么就可直接禁止它了。日后如果需要这个服务，在启动它前，必须先将启动类型设置为自动或手动。


图8

最后是“服务状态”，即指服务的现在状态是启动还是关闭，通常可利用下面的“启动”、“关闭”、“暂停”等按钮来即时改变服务的状态，但是在两种情况下这些按钮是灰色不可用的。一种情况是服务被设置为Disabled（图6），这种情况下只有将服务设置为自动或手动并“应用”后才可使用。另一种情况就是我们前面提到的系统启动所必须的基础服务，如Remote Procedure Call，它的启动类型被设置为自动且不可改变（图7），自然那些改变服务状态的按钮也就不可用了。

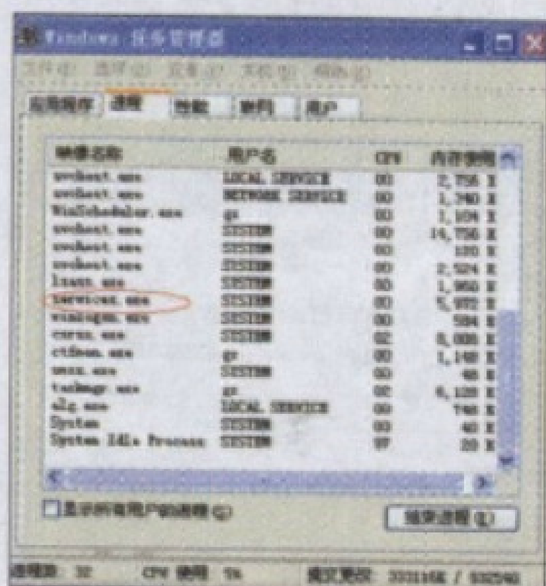
切换到服务属性面板的“依存关系”页面（图8）。一些服务并不能单独运行，必须依靠（即依存）其他服务。在停止或禁用一个服务之前，一定要看清楚这个服务的依存关系，如果有其他需要启动的服务是依靠这个服务，就不能将其停止。比如图中Messenger这个服务，要依靠其他4个服务才能运行，因此停止或禁用其中的任何一个，Messenger服务都将不能正常运行。又比如Application Layer Gateway Service这个服务，如果关掉它，那么依赖它的Internet Connection Firewall/Internet Connection Sharing也就无法工作了（图9）。所以我们在关闭一个服务前，查清其依存关系是必不可少的步骤。


图9

实战篇 服务详解

上面我们已经了解了服务的管理配置，下面就来了解每个服务的具体含义。如果你的系统中没有下文中提到的某些服务也不用担心，因为某些服务只有在特定状态下或安装了某些软硬件之后才会出现。

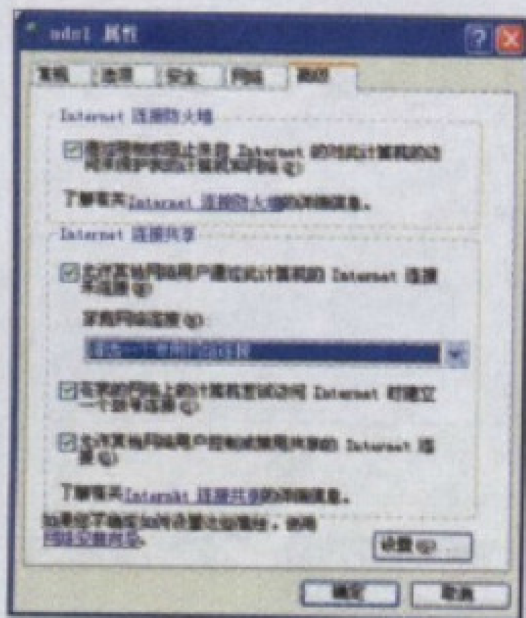
1.Alerter


图10

Alerter（警示器）服务的进程名是Services.exe（即启动这个服务后在后台运行的进程名称，可以通过任务管理器看到，图10）。Alerter服务的功能是，WinXP将系统上发生的与管理有关的事件以警示（Alert）信息传送至网络上指定的电脑或用户，例如当发生打印错误或硬盘即将写满等事件，这类警示信息由XP的警示器服务（Alerter Service）收集、送出。

尽管Alerter依存的服务并没有Messenger（信使）服务，但Alerter服务必须依赖后者才能送出信息，故在启动Alerter服务后还必须确定Messenger服务也在工作状态，而接收的电脑也必须启动Messenger服务。由于Alerter服务运行后，服务使用户可以发送"弹出（Pop-up）"信息给其他用户，这些信息有可能被攻击者用来实施攻击，如诱骗用户修改口令等，从而造成安全隐患。同时该服务使得用户帐号名泄漏，也有可能被攻击者利用来进行口令猜测攻击。所以对于家庭单机用户，甚至对于绝大多数小型的局域网来说，这个功能是完全可禁用的，不仅节省了系统资源和加快启动速度，也提高了机器的安全性。

2.Application Layer Gateway Service


图11

简称"ALG"（应用层网关），其进程名是alg.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型为手动。ALG又被称为代理服务器（Proxy Server），是网络防火墙从功能层面上分类的一种。当内部计算机与外部主机连接时，将由代理服务器（Proxy Server）担任内部计算机与外部主机的连接中继者。使用ALG的好处是隐藏内部主机的地址和防止外部不正常的连接，如果代理服务器上未安装针对该应用程序设计的代理程序时，任何属于这个网络服务的封包将完全无法通过防火墙。通俗点说，具体到ALG本身，它就是WinXP附带的Internet连接共享/防火墙的具体控管程序，如果你需要启用这二者（图11），这个服务是必备的。当然，只有一台计算机的上网家庭可以考虑禁用这个服务，不过笔者个人觉得WinXP内置的防火墙效果还是不错的，如果不是坚持要使用第三方的防火墙，还是建议开着它吧。

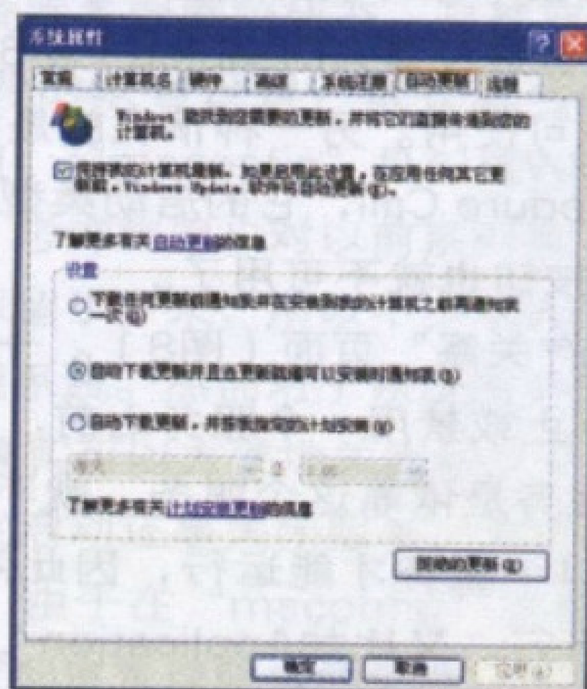
3.Application Management

AppMgmt（应用程序管理服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型是手动，没有任何依存服务关系。从Win2000开始微软引入了一种基于MSI文件格式（应用程序安装信息程序包文件）的全新、有效软件管理方案——即应用程序管理组件服务（Application Management），它不仅管理软件的安装、删除，而且可使用此项服务修改、修复现有应用程序，监视文件复原并通过复原排除基本故障等。通常这个服务我们保持其默认状态较好。

可能许多朋友都有印象，当年ACDSee 4.0刚发布时，由于安装制作上的考虑不周，并没有考虑到那个时候大多数人的系统还并不支持MSI安装格式，结果只得又去下载安装一个名为Windows Installer的MSI辅助文件才解决问题（http://asp.6to23.com/zmhh/zmhh/newdown/default.asp?classid=3&Nclassid=25，如若需要请在此下载，请看清对应的系统）。通常以MSI文件格式安装的软件十分好认，比如说Office XP，当你安装后再次运行软件的安装程序时，它一般会有"重新安装"、"修复软件"、"卸载软件"等多个选项（图12），而不是以前安装程序那种就简单地卸载或覆盖安装了事。


图12

4.Automatic Updates


图13

Wuauserv（自动更新服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型为自动，没有任何依存服务关系。这个是大家都非常熟悉的系统自动更新功能（图13），就不多说了。用小猫上网而深受其苦的朋友记得在系统属性中关闭是不够的，还要将Automatic Updates这个服务禁用才可以。以后需要更

新，直接到在IE中键入Windows Update网站地址http://v4.windowsupdate.microsoft.com/zhcn/default.asp手动更新即可。

5.Background Intelligent Transfer Service

BITS（后台智能传输服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call、Workstation服务。微软宣称BITS能够利用剩余的带宽传输文件，当网络切断或计算机需重启时，后台智能传输服务会自动对文件传输加以维护，当网络重新连接时，后台智能传输服务将从停止的地方继续开始传输文件。其实这个服务原是用来实现HTTP 1.1服务器之间的信息传输，基本上它的应用也就是支持Windows自动更新时的断点续传。如果你禁用了Automatic Updates，留着它也没有什么意义。

6.ClipBook

ClipSrv（剪贴板查看器服务）的进程名是clipsrv.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型是手动，依赖Network DDE服务。ClipBook通过Network DDE和Network DDE DSDM提供的网络动态数据交换服务，可查阅远程机器中的剪贴板，通俗的说就是ClipBook支持剪贴板查看器（ClipBook Viewer）程序，该程序可允许剪贴页被远程计算机上的ClipBook浏览。

例如有个较大的文档工程，由A、B、C共同开发，A负责Excel数据部分，B负责Visio制图部分，而C负责将两部分文档的整合。C经常需要对A、B的数据进行拷贝，愚蠢的做法是C打开A、B在网络邻居上共享的文档，然后将相关内容拷贝。而对Windows体系有一定了解的用户应该听说过OLE这个东西，上面说的EXCEL数据和Visio制图都可以认为是独立的OLE对象，如果A、B、C的3台机器上的Clipbook服务都为开启，就可利用ClipBook共享这些OLE对象，C只要在自己的文档中建立OLE对象的链接指向A、B的Excel和Visio，A、B对自己工作的任何改动即可在C的复合文档里自动体现。由此可见，ClipBook是基于对象的共享，而非简单的文件共享。所以也很好理解，这是一把双刃剑，在带来极大方便的同时，也带来被非法远程访问ClipBook剪贴页面的安全隐患。对于没有上述类似工作，又不准备使用或极少使用远程桌面的用户，这个服务完全可以禁用，在需要的时候再打开。

7.COM+ Event System

EventSystem（COM+事件系统服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型是手动，依赖Remote Procedure Call服务。对于非软件开发专业的朋友来说，COM+是个非常难理解的名词。简单地说COM+是一种软件构件/组件的标准。比如写一个软件好比是盖一座房子。而门窗等部件会根据标准设计，以求得省时省力，COM组件即是Windows的门窗等标准组件了，COM+是对COM的进一步扩展，其具体含义在此就不详细介绍了，Windows系统又是个典型的消息（事件）处理型系统，很多功能都是由消息来触发的，这就产生了COM+ Event System。我们要学习的是如何简单判断自己的系统中是否有程序依靠此服务。检查你的系统安装盘下的"Program files\ComPlus Applications"目录，如果没有东西就可以把这个服务关闭了。

8.COM+ System Application

COMSysApp（COM+系统应用服务）的进程名是Dllhost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型是手动，依赖Remote Procedure Call服务。简单地说，COM+ System Application是COM+ Event System的具体执行者，如果禁用了COM+ Event System也就自然禁用它。

9.Computer Browser



图14

Browser（计算机浏览器服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型是自动，依赖Server和Workstation服务。Browser服务维护着一个网络资源的清单，其中包括基于Windows的域、工作组和计算机，还有其他支持NetBIOS协议的网络设备，我们在"网上邻居"上看到显示的内容正是来源于此（图14）。显然对于一般家庭用的计算机这个服务并不需要，除非计算机位于局域网之上，例如用长城宽带的朋友，用它可方便地知道社区内的网络环境。这个服务还是慎重对待较好，若不是太在意还是将其设置成自动吧。

10.Cryptographic services

CryptSvc（认证服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型为自动，依赖Remote Procedure Call服务。CryptSvc是整个微软公钥体系（PKI，Public Key Infrastructure）的核心元件。所谓的PK是一种公匙加密法，通过加密来保证数据的安全和传送，它与传统的秘密（对称）钥匙密码法不相同，PK密码法的基本特性是加密和解密的钥匙不同，每一个用户两把钥匙，一把公开密匙，一把私匙。撇开这些难以一下子理解的术语，具体到CryptSvc本身来说，如果我们在WinXP中使用Automatic Updates自动更新，或在Internet上使用证

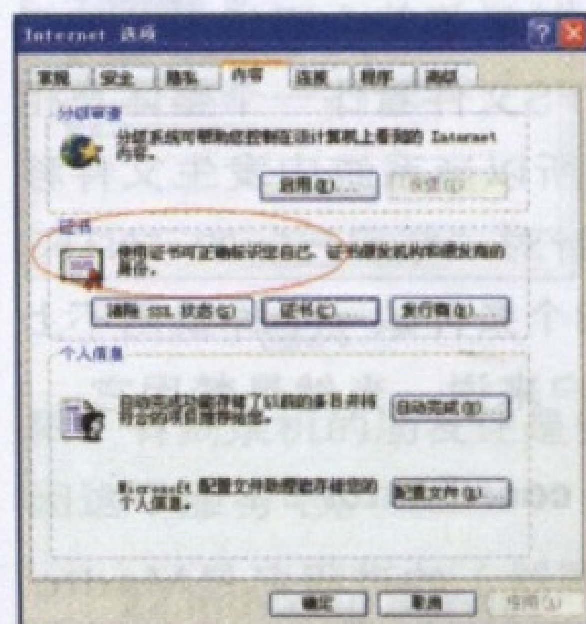


图15

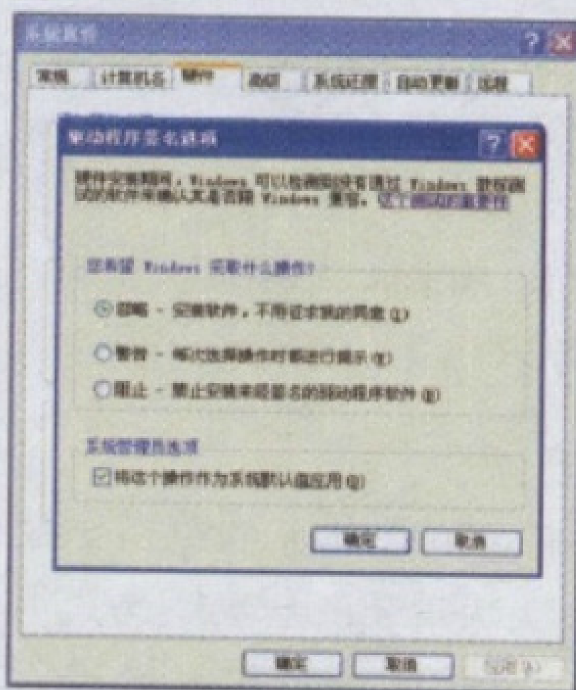


图16

书进行身份验证以及正确管理这些证书等（图15），那么这个服务就不要关闭。其中这个功能最有用的是，当你安装一个驱动程序时，以确定它是不是通过微软认证的。因为驱动程序在操作系统内可以获得很高的运行权限，含有恶意代码的驱动程序会让你玩完，因而开发驱动程序的厂家一般都会去做微软认证，通过验证后，微软会在里面添加它的认证数据，再到你机器上安装时就可以通过CryptSvc检测升级（图16）。

11.DHCP Client

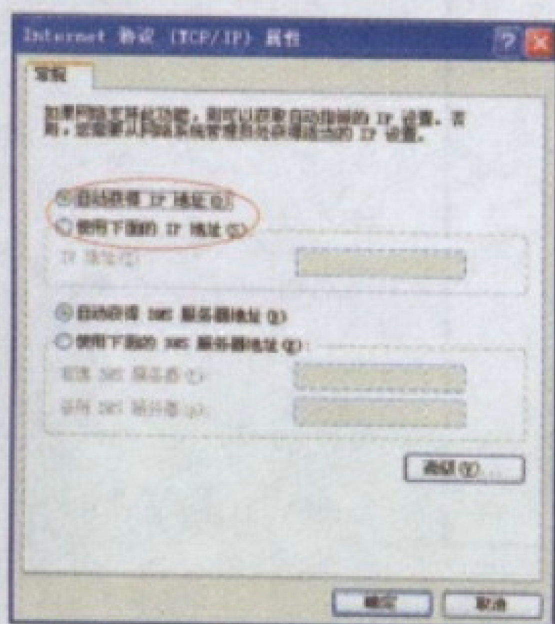


图17

Dhcp（DHCP客户端服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型为自动，依赖AFD Networking Support Environment、NetBIOS over TCP/IP以及TCP/IP Protocol Driver服务。简单地说DHCP过程就是由网络中一台主机（DHCP Server）将所有的网络参数自动分配给网络内的任何一台计算机，而DHCP Client就是网络中被分配网络参数的对象计算机了（图17）。如果能在网络中被自动分配IP地址等网络参数，那么这个DHCP Client服务就必不可少。对于家庭单机用户来说，只要是使用DSL/Cable上网、开启ICS和IPSEC服务的人都需要这个来指定静态IP，所以通常这个服务是不关闭的，除非你的机器是完全的单机应用环境。

12.Distributed Link Tracking Client

TrkWks（分布式连结追踪客户端服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型为自动，依赖Remote Procedure Call服务。对于计算机有一定了解的人对于“分布式”这个词并不陌生，这里就不作解释。TrkWks服务简单说，就是将整个网络中分散于各台计算机上互相有连接的NTFS文件看作一个整体，相当于一台机器上的文件系统，所以当系统内发生文件移动，就会记录这个信息。它是针对“域用户”的“NTFS文件”的“分布式连接”，这3个条件缺一个你就用不上它，对于不在局域网的单机用户来说，当然是禁用它。

13.Distributed Transaction coordinator

MSDTC（分布式交易协调器）的进程名是Msdtc.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型是手动，依赖Remote Procedure Call和Security Accounts Manager服务。MSDTC主要用来处理分布式交易，所谓分布式交易，就是跨越两个或多个数据库的单一SQL Server内部的交易。同一数据库内不同数据表间的交易，则不能被称作分布式交易。显然对于需要同时处理多个数据库或文件系统的用户来说，这个服务意义重大，但它也是通常意义上一般用户不会使用到的服务，通常来默认手动启动就好了，其实这个服务也容易受到远程拒绝服务攻击，禁用它也没有问题，而且更安全。

14.DNS Client

Dnscache（DNS客户端服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型为自动，依赖TCP/IP Protocol Driver服务。DNS（Domain Name System）也是常见的名词了，简单的解释就是当使用网页浏览器去上网时，会键入网站的网址，而这些网址名称在因特网上就是通过网域名称服务器（DNS服务器）来完成名称转换为IP地址。实际上一些网站并不是只有一台服务器在工作，而是有多台服务器在同时工作，也就是说同样一个网站名称地址可对应不同的IP地址（在Win2000以前的操作系统可执行此查询，图18）。但如果将操作系统

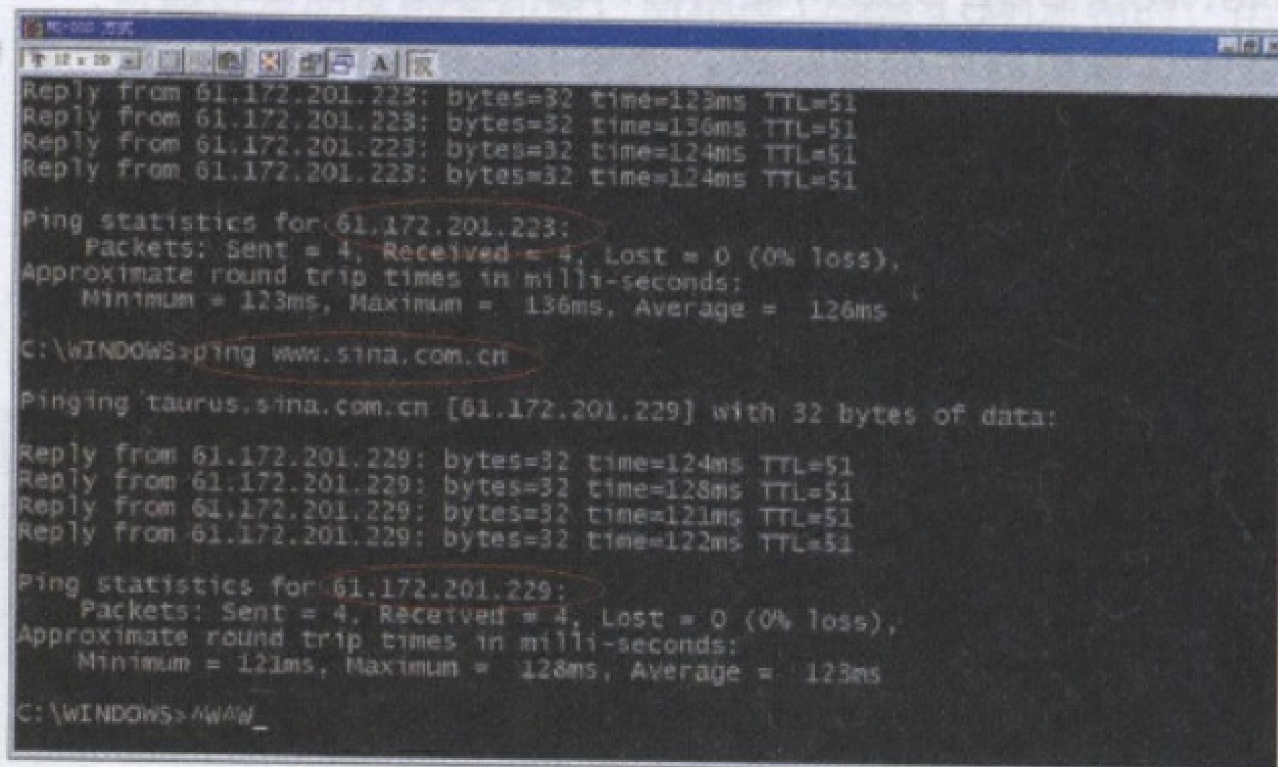


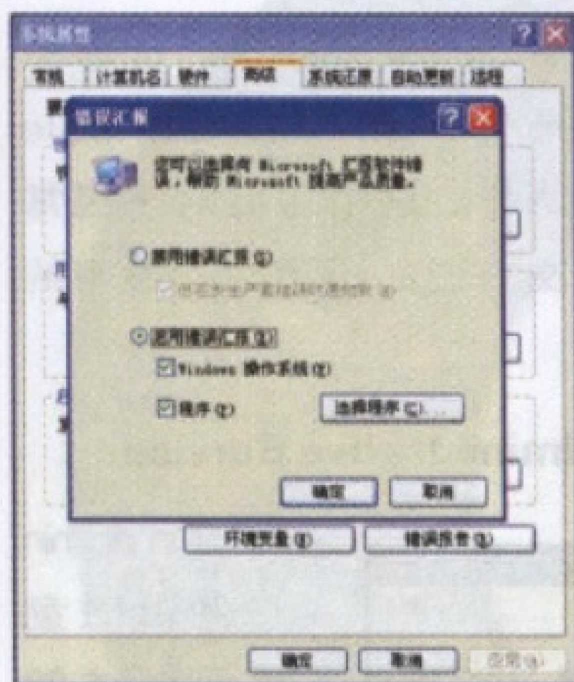
图18

换到Win2000或XP，同样的网站你又会发现总是查到同一个IP地址。为什么会这样呢？这就是DNS Client服务的作用。

为了要达到用最快速、最有效率的方式，让客户端能够迅速找到网域的验证服务，在Win2000/XP系统中，加入了DNS快取的功能，当第一次在找到了目的主机的IP地址后，操作系统就会将所查询到的名称及IP地址记录在本机的DNS快取缓冲区（Cache）中，下次客户端还需要再查询时，就无需到DNS服务器上查询，而直接使用本机DNS Cache中的数据即可，所以你查询的结果始终是同一IP地址。这个服务关闭与否影响并不大，在安全性上最多只是可以泄漏你的缓存内容，确定你曾经访问过的网站。

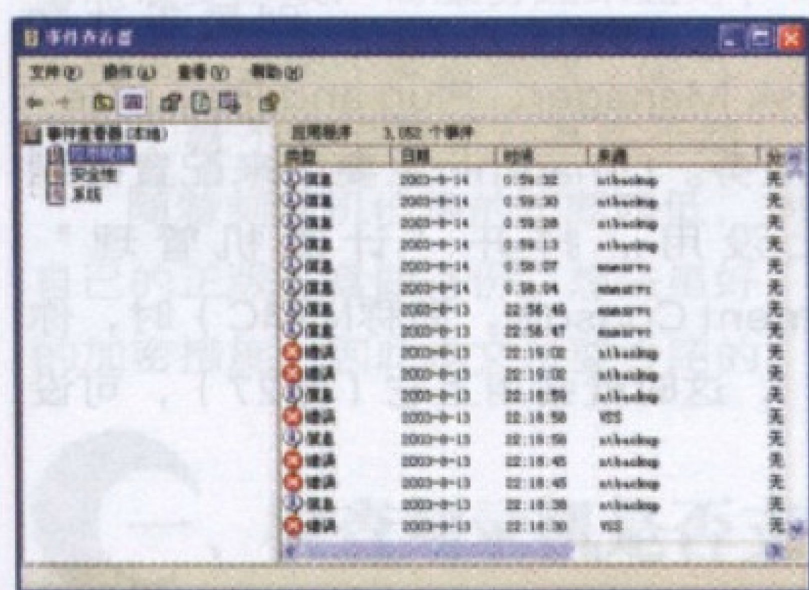
15.Error Reporting Service

ERSvc（错误报告服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型为自动，依赖Remote Procedure Call服务。这个服务我们经常碰到，当


图19

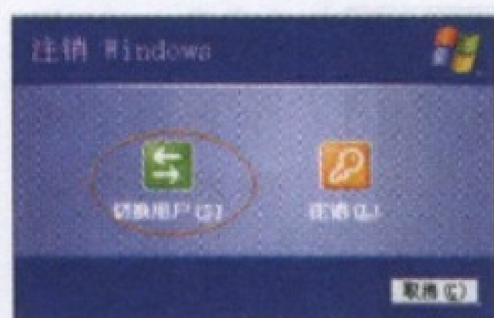
使用程序出错时会跳出对话框，问你是否需要向微软发送报告，就是这个服务的功能。此服务完全可设置为手动或禁止。如果你想对错误报告进行更详细的设置，可以右键单击“我的电脑”图标，选择“属性”，在“高级选项卡”下点击“错误报告”按钮，在那里你可以决定是否发送错误报告以及发送怎样的错误报告（图19）。而没有上网的用户就可直接禁用此服务了，上网用户如果担心报告会向微软透漏你的私人信息（当然微软保证不会发生这种事情），也大可禁用它。

16.Event Log


图20

Eventlog（系统日志记录服务）的进程名是Services.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型为自动，没有服务依存关系。Event Log服务负责记录来自系统和运行中程序的管理事件消息，为Windows和应用程序提供了一个标准而集中的方法来记录重要的软件和硬件事件。打开事件查看器的方法是依次打开“开始→控制面板”，然后选择打开“管理工具→事件查看器”（图20）。这个服务是基础服务，请勿调整关闭。

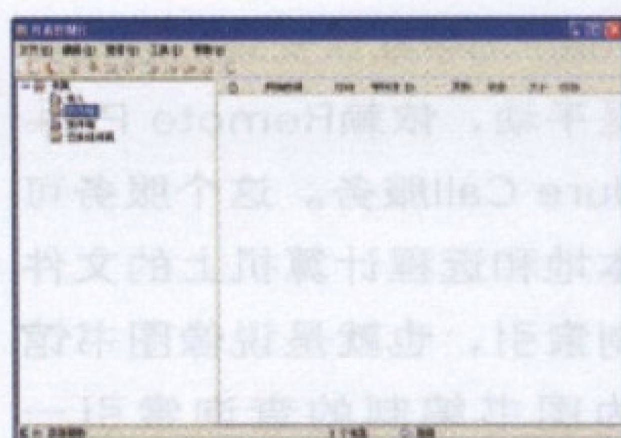
17.Fast User Switching Compatibility


图21

Fast User Switching Compatibility（多用户快速切换服务）的进程名是svchost.exe，WinXP Home/Pro默认安装的启动类型是手动，依赖Terminal Services服务。此服务是WinXP的新技术，即快速的多用户切换环境。解决了以前的多用户环境虽然安全但是切换用户环境需要重新启动，并丢失上一用户工作环境的问题。使用很简单，只要进行“开始→注销→切换用户”操作即可方便地切换用户环境（图21），是非常不错的多用户技术，如果用不着多用户环境就不用打开它（加入域后默认不能进行快速切换，当然可禁用）。

18.FAX Service

FAX（传真服务）的进程名是Fxssvc.exe，WinXP Home/Pro中默认是没有安装的，依赖Plug and Play、Print Spooler、Remote Procedure Call、Telephony服务。FAX服务在默认情况下是没有安装的，但如果你安装了它就可以进行“开始→所有程序→附件→通讯→传真”操作，使用WinXP内置的传真服务来收发传真了（图22），当然你要保证你的机器至少还保留了一只小猫。不需要的人就禁用吧。


图22

19.Help and Support

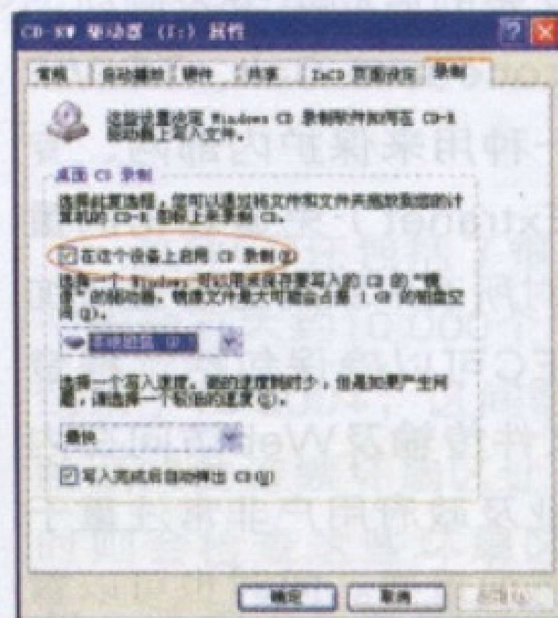

图23

Helpsvc（帮助服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型为自动，依赖Remote Procedure Call服务。这个服务用于支持WinXP帮助和支持中心的功能（图23），如果你刚开始使用WinXP，这个帮助中心能解决不少问题，如果你觉得不需要它了，那就禁用吧。

20.Human Interface Device Access

HidServ（人性化接口装置服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型是禁用，依赖Remote Procedure Call服务。这个服务简单说就是支持那些所谓的带有多媒体功能的智能键盘，比如带音量调节的键盘。当然如果你有符合人体工程学标准的设备（主要指键盘和鼠标），那么这个服务就应设置为自动，否则这些设备的一些功能将不能正常使用。若是没有，或者你的设备有自己的驱动，即可禁用此服务。

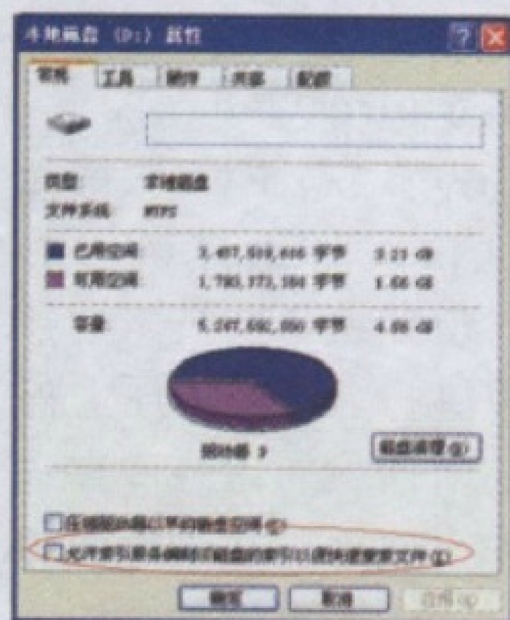
21.IMAPI CD-Burning COM Service


图24

ImapiService（IMAPI CD刻录服务）的进程名是Imapi.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型是手动，没有任何的服务依存关系。这个就是WinXP内置的CD刻录服务了（图24），杂志2003年第12期对此有过较详细的介绍。总的来说该服务的功能和性能十分有限，有刻录机的朋友还是安装成熟的第三方刻录软件，关闭这个服务吧。

22.Indexing Service

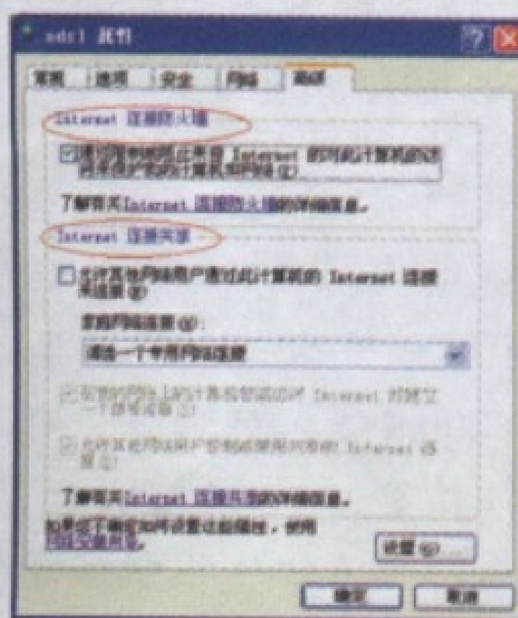
Cisvc（索引服务）的进程名是Cisvc.exe，WinXP


图25

Home/Pro中默认安装的启动类型是手动，依赖Remote Procedure Call服务。这个服务可为本地和远程计算机上的文件编制索引，也就是说像图书馆里为图书编制的查询索引一样，这样可加快寻找文件的速度（图25）。但实际上此项服务并不成熟。某些情况下开启后，文件浏览速度（即双击某文件夹后的等待时间）会明显增加，因为系统已将目录结构读入了内存，需要时会直接调用；但也有的时候，该服务启用后会导致系统极度繁忙，此时该服务启动Cidaemon.exe，在任务管理器可看见这个进程占用了大部分CPU资源。因此对待这个服务请根据自己机器的情况设为“自动”或“禁用”。

23.Internet Connection Firewall/Internet Connection Sharing

SharedAccess（Internet连接共享和防火墙服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型分别是手动和自动，依赖Application Layer Gateway Service、Network Connections、Network Location Awareness、Remote Access Connection Manager服务。这个服务提供WinXP内置的Internet连接共享和防火墙功能（图26）。笔者比较喜欢这两个功能，性能都不错而且方便，具体关闭与否看个人喜好，不用就可以关闭它。


图26

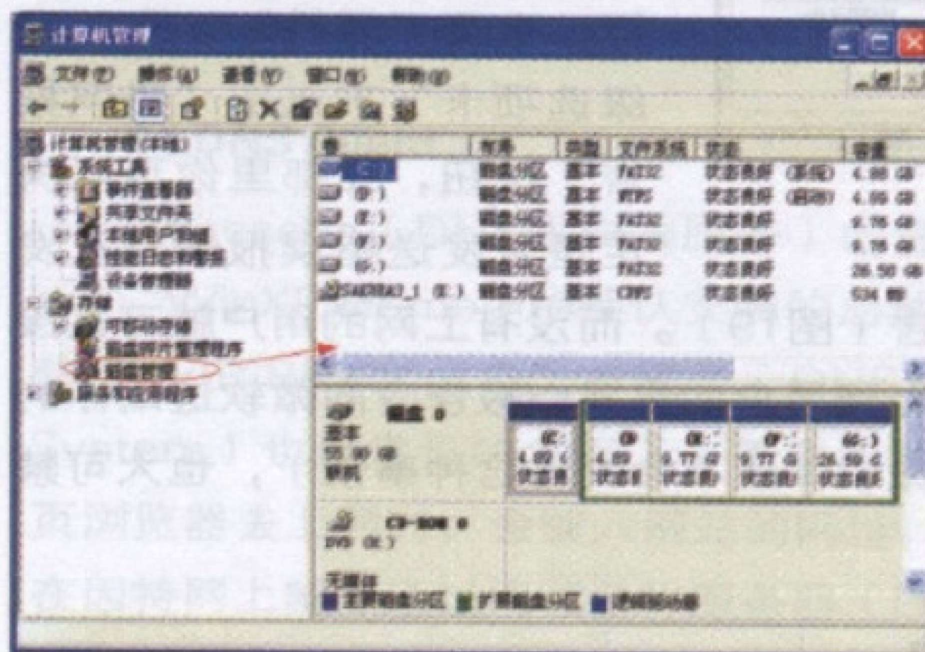
24.IPSEC Services

PolicyAgent（IP安全策略服务）的进程名是Lsass.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型为自动，依赖IPSEC driver、Remote Procedure Call、TCP/IP Protocol Driver服务。IPSEC是一种用来保护内部网、专用网络以及外部网（Internet、Extranet）免遭攻击的重要防御方法，主要特征在于它可对所有IP级的通信进行加密和认证，正是这一点才使IPSEC可以确保包括远程登录、客户/服务器、电子邮件、文件传输及Web访问在内的多种应用程序的安全。由于企业及政府用户非常注重于部署安全的IP，所以这一服务显得很重要。同时也可以看到，对于绝大多数用户来说，这是个根本就不用关心的东西。所以禁用它吧。

25.Logical Disk Manager

Dmserver（逻辑磁盘管理员服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型分别是手动和自动，依赖Plug and Play、Remote Procedure Call服务。Dmserver用来动态管理磁盘，如显示磁盘可用空间和使用Microsoft Management Console（MMC）主控台中的磁盘管理功能。这个服务对于经常使用移动硬盘、U盘等外设的朋友来说必不可少，没有的话可选择禁用它。

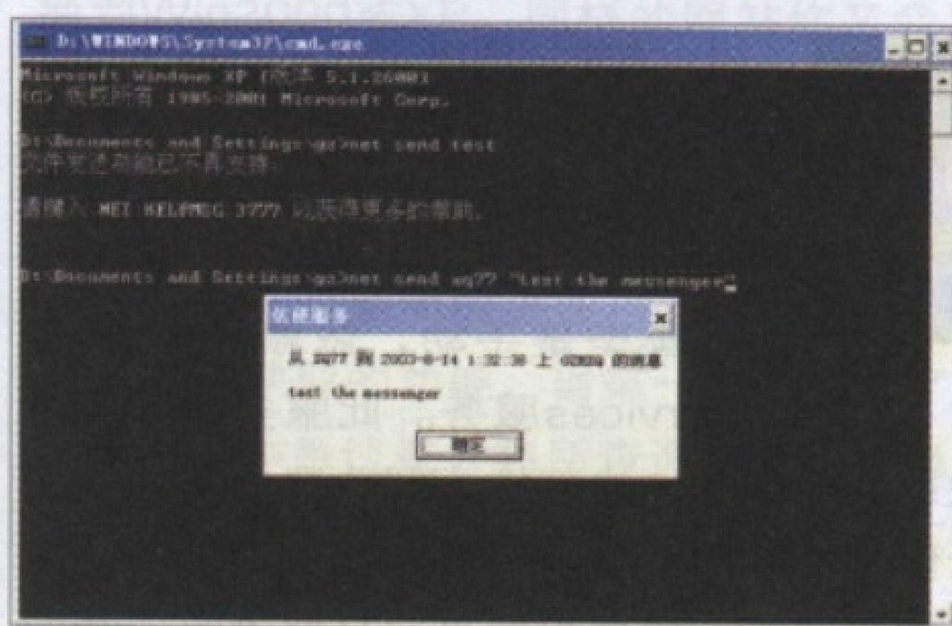
26.Logical Disk Manager Administrative Service


图27

Dmadmin（逻辑磁盘管理系统管理服务）的进程名是Svchost.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型分别是手动和自动，依赖Logical Disk Manager、Plug and Play、Remote Procedure Call服务。Dmadmin主要用来配置硬盘信息，平时基本上没用。打开“计算机管理”（Microsoft Management Console，简称MMC）时，你可以看到“磁盘管理”，这时就会用上它（图27），可设为手动。

27.Messenger

Messenger（信使服务）的进程名是Services.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型为自动，依赖NetBIOS Interface、Plug and Play、Remote Procedure Call、Workstation服务。Messenger这个服务上过网的人都应该比较熟悉，本来Microsoft开发“信使服务”是为了方便同一域中的管理员进行信息交流，后来有些人开发了突破域限制的信使发送工具，于是大家挂在网上时，计算机上经常会弹出一个名为“信使服务”的对话框，这些不请自到的“信使”基本上是一些垃圾信使信息，有无聊的广告，有非法的信息等。通常这些信息是用一些名为“凶宝宝信使”、“妖刺”的软件发布的，但实际上如果是在同一域中，只需要用NET SEND命令就可以轻易发送消息了（图28）。突然出现的“信使服务”不仅会干扰工作，影响心情，而且还容易遭到安全方面的攻击，所以禁用它吧。


图28

（未完待续）



游戏碟珍藏指南
——加密光盘备份探秘

■南京 桑桔

超级玩家支持正版，更爱惜自己的正版盘片。每当听到自己的盘片在光驱中“唱歌”的时候，大多数玩家的心都会感到一阵阵刺痛（除非你的银子多得数不清），一旦盘片受到损伤，嘿嘿，你的这笔“投资”可就彻底损失掉了。虽然很多游戏厂商服务越来越好，可以“以坏换新”，但更换新盘也是要收取一定费用的，少则20，多的恐怕都可以买新盘了，更不要说那些“小气”厂商，服务没有“人性化”不给更换。那么，是不是我们就不买正版只买盗版，这样坏了就不会心痛了？其实不然！

随着刻录机价格的不断降低，刻录机已经成为标准配置躺在了千家万户的机箱里。这样，我们大可以考虑用刻录机给自己的正版光盘做备份。想法虽好，但事情远远不会这么简单。游戏厂商为了防止盗版，往往在光盘的制作上采取了一定的加密措施。因此本文所要介绍的，就是针对这些正版光盘形形色色的加密技术，利用我们的刻录机给碟片做备份。

一、检查刻录机是否支持加密光盘的刻录

不是所有的刻录机都可以做这些加密光盘的备份工作。因此首先应该查清楚自己的刻录机是否支持这一功能。一般来说，一些大厂新出的刻录机基本都支持这一功能，比如Plextor、LG、建兴等牌子的新款机型。具体可以去http://cdmate.copystar.com.tw/enu/recorderlist/index_list.htm查看，选择待查的刻录机品牌，如果某型号下“Write Mode”这一项支持RAW-DAO 96（目前大多数刻录软件备份光盘最佳刻录模式，允许刻录机写入所有副信道，即Subchannel的信息，包括很多在光盘中隐含的内容。），且“EFM(SD2)”（刻录机需要刻出和母片一样的位模式，一般使用所谓的“EFM编码器”达到目的，SD2表示此EFM支持Safedisc2拷贝机制。）这一项下注的是“Support”（图1），那么恭喜你，基本上这个刻录机可以助你一臂之力了。

Interface	Write Mode	Burn-Proof	EFM(SD2)
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
ATAPI	SAO/RAW-DAO96	Smart-Burn	support
SCSI	SAO/RAW-DAO96		-

图1

二、主流光盘加密技术简介

光盘防拷贝加密技术其实非常多，限于篇幅不便一一介绍，笔者试着从中选出一些针对游戏光碟较为常见的加以说明。希望大家可从这寥寥数种技术简介中窥得一些端倪。

1.SafeDisc

SafeDisc包括3种主要功能：验证数字签名、内容保护编码、反破解软件。当我们使用一台普通刻录设备进行游戏光碟备份时，原版光碟中一些文件中的数字签名不会被传输到复制光盘上，这样复制出的光盘在使用时，解码程序会侦测这些文件，因为没有数字签名就不能正常使用了。

这种CD还包括了很多坏扇区（出现不可读错误），一般会有大约10 000个坏扇区，通常起始扇区是800+，结束于10 000+，区间数大约占据20MB存储容量。这些跳跃式的连续坏扇区让光驱无法正常读取，而游戏执行时则会检查这些坏扇区，若无坏扇区则判定为非法盘片。这种不可读错误同时也使得光盘在复制时出现问题，令复制工作无法正常进行。

2.SafeDisc v2

这是SafeDisc的后继版本，发布于2000年8月18日。相对于SafeDisc而言，SafeDisc v2增加了更多特性，如API支持、采用了额外的数字签名来进一步防止拷贝及自

动防故障生产（Fail-safe manufacturing）等。一般使用这种加密技术的原版光碟中数字签名文件有所改变，而原来的坏扇区数量也增加，使我们备份光碟的时间也会相应加长。SafeDisc v2也跟SafeDisc一样会检查坏扇区，而且更严格，坏扇区的地方及数量都要与原定的相同才算通过。特别的是SafeDisc v2还增加一种所谓"弱"扇区（Weak Sector），针对某些刻录机会出现"同步问题"，因而增加了拷贝的难度。

说了这么多，究竟SafeDisc v2在防拷贝方面是如何工作的呢？简单的说，刻录机在写入数据前，刻录软件会使用指令方式指导刻录机如何工作，如使用什么方式写入、何时开始刻录等。而这些刻录指令都是特定的一些代码，SafeDisc v2就是利用这个地方来防做拷贝光盘的。其原理是在光盘的资料轨上储存一些刻录机所用到的指令，应该是放在各扇区的末端，当刻录软件读取这些扇区上的数据后将其送到刻录机，前面已经说过，这些数据中暗藏刻录机用来控制光头的指令，刻录机上收到数据后将误认为是真的指令，而命令光头按其指示的动作运行，将在扇区上写入一些废资料，这样一来，原本扇区开头部分是记录此扇区的编号，如今已经被破坏了。所以当你用光驱玩备份光盘时，CD-ROM将会因找不到资料而锁死。

3.SecuROM

这是SONY公司一种较为常见的防拷贝技术。这种技术在每张光盘上加入了电子指纹和复杂的编码技术。同SafeDisc保护机制不同，SecuROM把数字ID存放在SubChannel（即"子通道"，又称"次通道"）。每个子通道有12字节，每个扇区有8个子通道：P、Q、R、S、T、U、V和W。P和Q子通道经常用来作为版权保护。R到W用来存放CD-text和卡拉OK数据。SecuROM仅使用了Q-SubChannel中的16个字节，而且并没有在光盘上设置不可读的坏扇区，因此只要是支持RAW读取就可以支持这种光盘（这就是为什么我们要求刻录机支持DAO-RAW的原因）。新版Securom还增加了一项功能，比如判断你的游戏光碟是否置于一个真正的CD-ROM中，是否使用的是CD-R盘片，这使得我们用虚拟光驱或刻录机来进行游戏就可能会出现一些问题，但仍是有一些解决方法的，详见后文。

4.StarForce

上面的加密技术实际上都是程序型加密，而StarForce并不是单纯的程序型加密，而是在光盘存储位数刻录方面进行了特别的设计。这种针对D版的程序是在光盘刻录中压缩处理的，只有在游戏运行的过程中才会进行解压验证。所以目前D版商并不是无法破解游戏的程序，而是无法破解光盘刻录的程序，也就是说问题就出现在光盘自身。在正规的模拟软件出现之前，只有1×的光盘复制机才可以将任何一种加密形式光盘中的内容全部读出（包括加密部分），然而这样速度太慢，而且现在的刻录机对1×刻录并不支持。因此目前StarForce（尤其是StarForce3）加密技术还是很强大的，像《轩辕剑肆》，《仙剑奇侠传二》，《三国群英传Ⅳ》都采用此种技术，通常见到的拔IDE光驱的做法已不在我们的备份目的之中，所以也就不多讨论了。

5.其他方式

LaserLock，需要处理的是光盘上的坏扇区以及子通道的加密，上述两种技术兼而有之，这里不再赘述；ProtectCD，同LaserLock；LibCrypt，同SecuROM一样，也是在子通道中加入数字签名，只是LibCrypt光盘的子通道Data中的所有96字节是全部充满的，这点与SecuROM不同（这一技术大量用于PS1光盘上，下文就不介绍了）。



三、主流加密格式刻录方法

经过上面的技术分析，我们就该具体地设置参数，准备刻录了，具体参数选择参见下页列表。（以下为表注）

注1： 关于读写速度的问题，上面都选择了最大速度，如果你的刻录机在选择这一参数时，会出现问题，那你可以试试降速，比如4×、8×。

注2： 只有少数刻录机可支持，所以有时读取那些含有坏扇区的光碟，时间会非常长（长到一天一夜哦）。因此对于SafeDisc的光盘，可通过选择FastDump选项来解决问题，它是Daemon Tools/FantomCD/Alcohol 120%的一个功能。具体的做法：插入原版光碟，在Daemon Tools/FantomCD/Alcohol 120%软件中，把Bad Sectors Emulation/SafeDisc Emulation选成Enable，运行安装好的游戏并制作CD镜像。然后退出游戏并拿出游戏光盘，选择一个你喜欢的刻录软件来读取镜像，此时坏扇区就会被跳过，数字签名也会自动生成了，最后把Bad Sectors Emulation/SafeDisc Emulation设置成Disable即可。

注3： 一般选择No，有些刻录机针对SafeDisc 2.51以上版本加密选择Yes（具体参见http://elby.ch/english/products/clone_cd/writers/a.html，如果对应的刻录机型号Correct EFM-Encoding项下标识了1只羊，就要在SD2.51以上选择Yes；如果是2只羊，就选择No；如果没有羊，则根本不能复制。）。

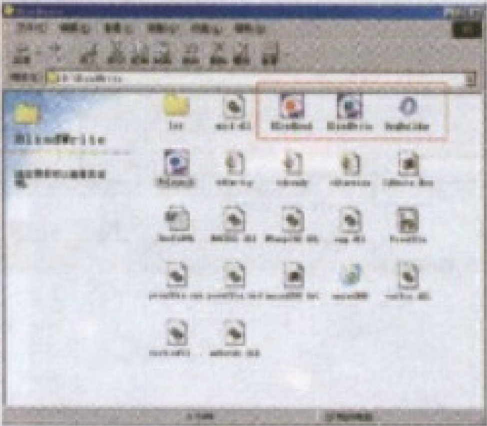
注4： ATIP实际上是一段信息，比如你所使用的CD-R、CD-RW的生产厂商等信息，很多加密的软件都会通过这样一种测试，来判断你是否使用正版软件。所幸只有刻录机才能被读出ATIP信息，你可以用普通光驱读取复制后的CD，或使用镜像时在FantomCD/Alcohol 120%软件中勾选"忽略媒体类型（Ignore Media Type）"，在CloneCD Tray中选择"隐藏媒体类型（Hide CDR-Media）"。BlackList指的是加密技术会将一些软件作为黑名单存储下来，如果你的内存中有

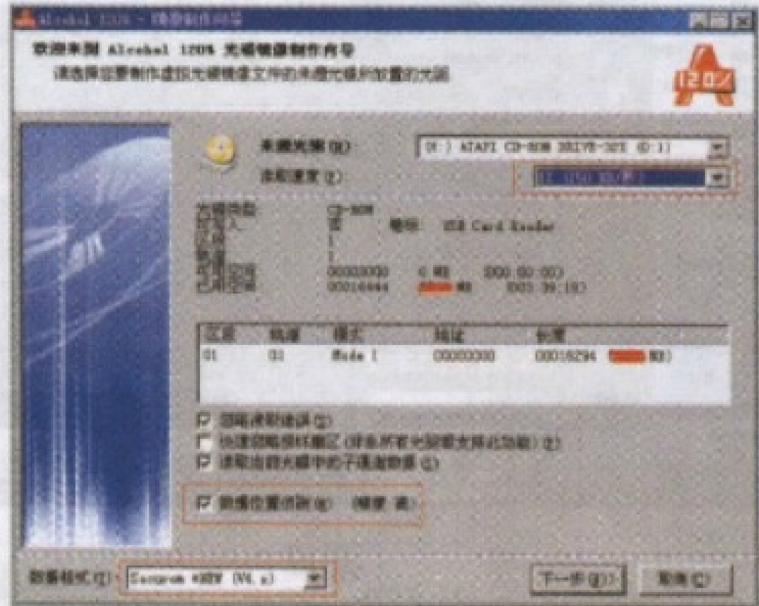
	加密技术名称	Safedisc	SafeDisc LT aka Lite	SafeDisc 2（注5）	SecuROM	SecuROM *NEW*（<4.8x）	SecuROM *NEW*（>4.8x）（注6）	Laserlock	ProtectCD
读取参数选择	读取速度（Read Speed）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）
	忽略读取错误（Skip reading errors）	Yes（注2）	Yes（注2）	Yes	No	Yes（有时必须选择No）	Yes（有时要选择No）	Yes	Yes
	快速忽略损坏扇区（不是所有刻录机都支持此功能）（Fast skip error blocks）	Yes	Yes	Yes	No	No	No	Yes	Yes
	读取当前光碟中的Sub-Channel数据（Read Sub-Channel Data）	No	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
	读取备注	如果出现从800-10 000坏扇区的提示，纯属正常，这是加密技术的一部分			无	可能最后在CD的末尾处会遇到“1/2 read errors”，这也只是加密技术的一部分。		可能出现坏扇区提示	
刻录参数选择	刻录速度（Write Speed）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）	Maximum（注1）
	刻录方式（Write Method）	选对你适用的	选对你适用的	选对你适用的	DAO RAW	DAO RAW	DAO RAW	DAO RAW	DAO RAW
	不关闭盘片中的最后一个区段（Don't close the last session）	No	No	No	No	No	No	No	No
	修正EFM错误（Bypass EFM Error）	No	No	No（注3）	No	No	No	No	No
	校正子通道数据（Rectify Sub-Channel Data）	No	No	No	No	No	No	No	No
游戏运行说明		游戏本身如果比较老，可能不能运行在Win2000/XP下。	可能会包括一个ATIP检测或黑名单（BlackList）检测，而导致游戏无法运行（注4）		游戏本身如果比较老，可能不能运行在Win2000/XP下。	可能会包括一个ATIP检测或黑名单（BlackList）检测，而导致游戏无法运行（注4）			
游戏举例		Rainbow Six，Dungeon Keeper 2，SimCity 3000 Unlimited等	MS Train Simulator，Dungeon Siege及许多微软的游戏等	C&C，Red Alert 2，The Sims：On Holiday，The Sims：Unleashed等	Diablo等	Diablo II，Warcraft III等	Civilization 3，Lord of the Rings等	Messiah等	Championship Manager Season 01/02

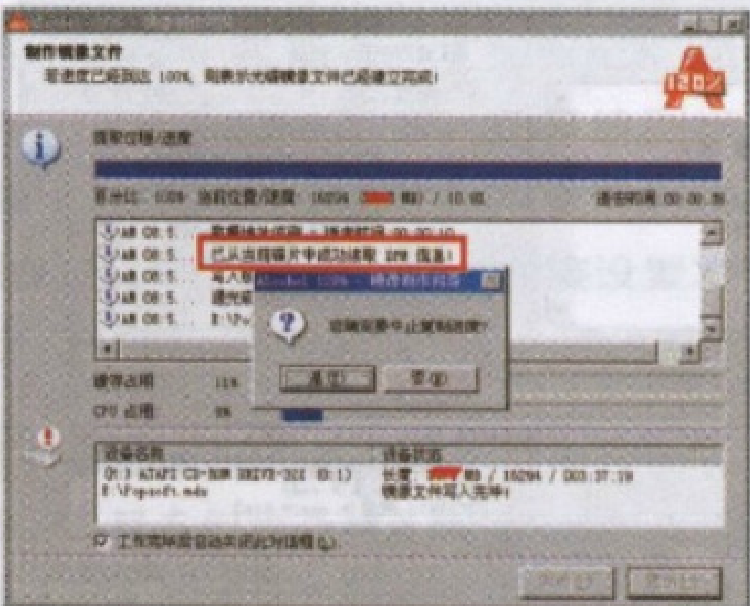
Insektors、Playbackup、Daemon Tools、FantomCD、Alcohol 120%、CloneCD Tray（打开了Hide CDR-Media选项）等软件存在，可能游戏就无法运行。对于前两种软件，不推荐使用，后面几种倒是经常更新，经常升级吧，并且常常更换它们的Vendor and Product Identification。

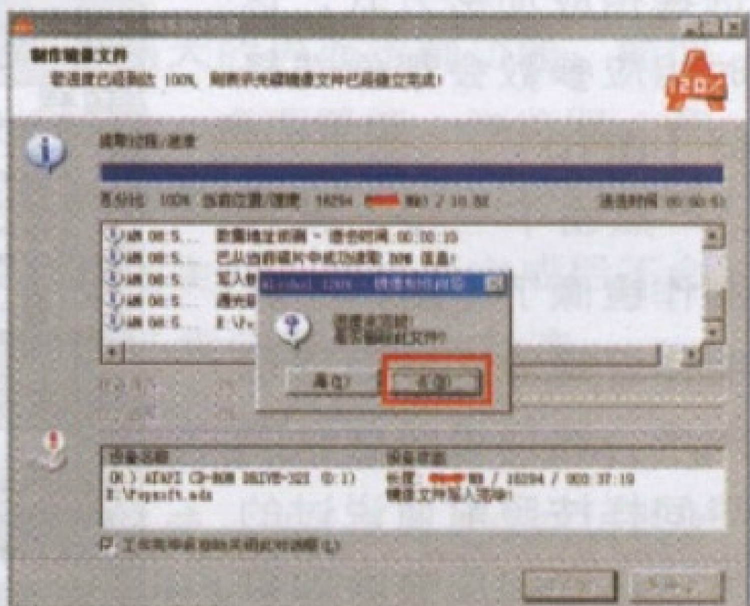
注5：如果要针对SafeDisc v2.80以上版本的加密，请使用Alcohol v1.3.3.1027以上版本、BlindWrite v4.2.2以上版本、CloneCD v4.2.0.2以上版本。

注6：SecuROM *NEW* (>4.8x)基于Media physical signature技术，还有的游戏虽然采取SecuROM 4.7但也使用Media physical signature信息代替SubChannel数据，这种情况下的光碟都无法完全复制，只能制作不完全的工作镜像（我们最终用来烧录的镜像）。最简单的方法是用Blindread做镜像，用BWA builder获取CD的特性信息，用BlindWrite烧录（以上3个工具是软件BlindWrite的3个部分，图2），具体介绍可以参见随同BlindWrite软件发布的HowToBWA.doc。更复杂的方法是用Alcohol/CloneCD + Twinpeak v0.2，首先用CloneCD/Alcohol以CCD格式制作一个镜像文件（具体读取时参数选择见表）；之后用Alcohol做一个MDS格式的镜像，将Data Position Measurement选项设置成High，速度最好为1×～4×（图3），但制作过程中当得到DPM以后，即可强行退出制作过程（图4），记住不要删除.MDS文件（图5），而用BWA builder将其转换成BWA文件；之后用Twinpeak v0.2选择做好的CCD镜像以及转换好的.BWA文件，Option里的Twin sector step填写15、6或50，选择Start开始后就能得到一个新的打过补丁的CCD镜像（图6），最后用这个打过补丁的CCD镜像文件烧录CD，烧录参数见表。

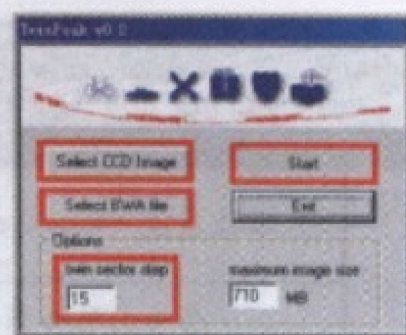

图2


图3


图4


图5

注7： StarForce这种加密格式目前为止还没有办法复制。可用Alcohol v1.4.0.103以上版本在硬盘上做一个工作镜像（选择StarForce 1.x/2.x并打开"Data Position Measurement"），也可以利用Alcohol或Daemon-Tools打开R.M.P.S.虚拟光驱。至于最新的StarForce 3目前似乎就更无办法了，拔光驱玩盗版等方法不在本文的讨论范围内。


图6

四、工欲善其事，必先利其器——选择相应的软件

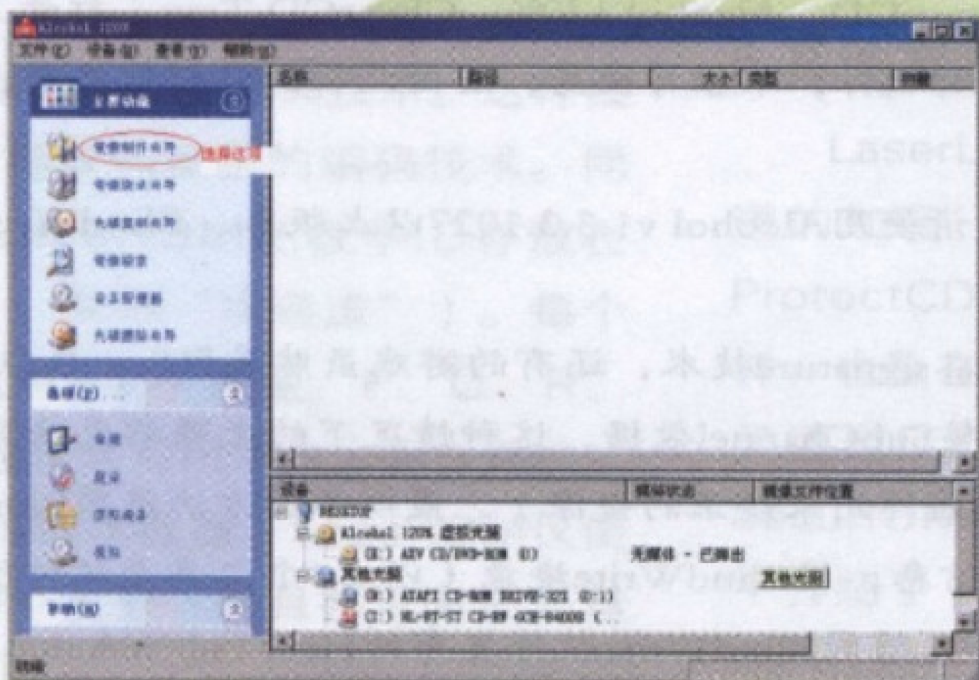
这类软件其实很多。为了使用方便，我就不找那些生僻的或高手钟爱的一些操作不甚简单的软件了。首先你需要的是ClonyXXL，这个软件是大名鼎鼎的CloneCD的辅助工具。其功用在于判别你所使用的游戏光盘是采用什么技术加密的，它支持绝大多数防拷贝技术。

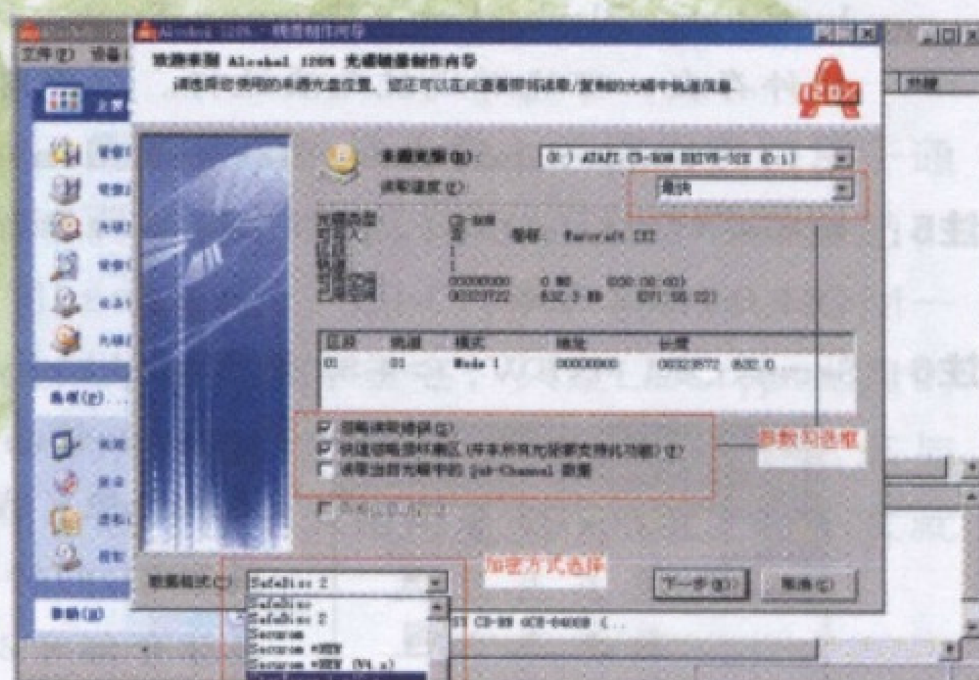
ClonyXXL的启动界面很简单（图7），只需在光驱中插入要备份的加密光盘，再点击Scan CD按钮，便会出现扫描画面，之后相应的加密格式就会显示在软件的操作界面上（图8）。不过值得注意的是，很多加密格式必须要你在硬盘上安装了光盘的内容，才可以测试。这时会弹出一个对话框，询问是否安装了游戏，选择"是"并安装即可。当然如果你确定某一游戏的加密方式，只是不清楚版本号，也可使用较为专一的工具，比如可查看SecuROM版本号的SecuROM ID，以及检查SafeDisc版本的工具SafeDisc Analyser，或SafeDisc/SecuROM Version Detector。


图7

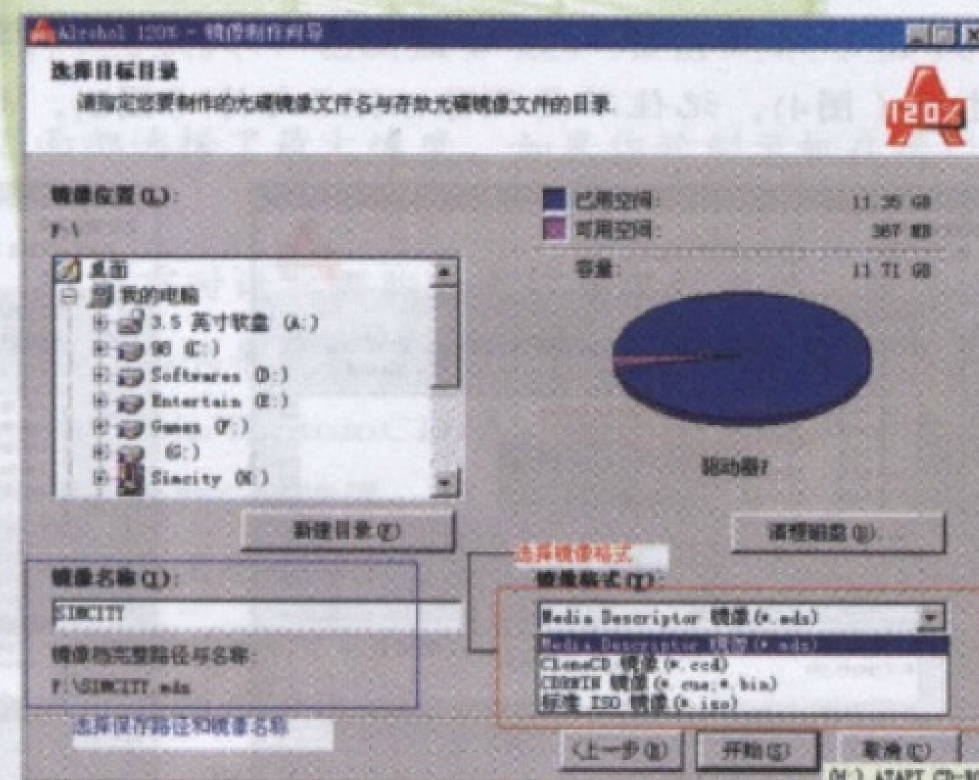

图8

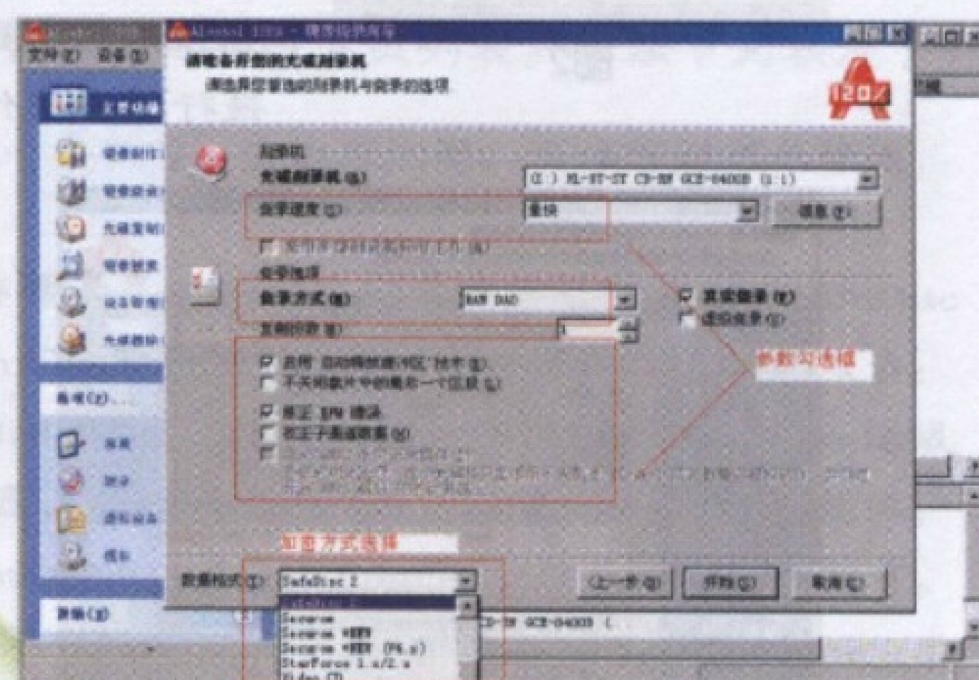
了解了加密的方式，我们就可以按照上面的介绍，选用相应软件进行操作了。Alcohol 120%是较优秀的一款。在Alcohol的启动界面（图9）选第一项：镜像制作向导。根据刚刚用ClonyXXL测得的加密方式，利用我们前文所说的方式勾选读取参数（自定义方式），当然也可以直接在左下方选择相应加密方式，这时相应参数会帮你选择好（图10）。


图9


图10

点击下一步，就是制作镜像了（图11），制作好镜像文件后就是刻录，选择镜像刻录向导同样按照前面说过的方法勾选相应参数即可（图12）。再下一步选择制作好的镜像文件，点击"下一步"，接下来就等着收盘吧。


图11

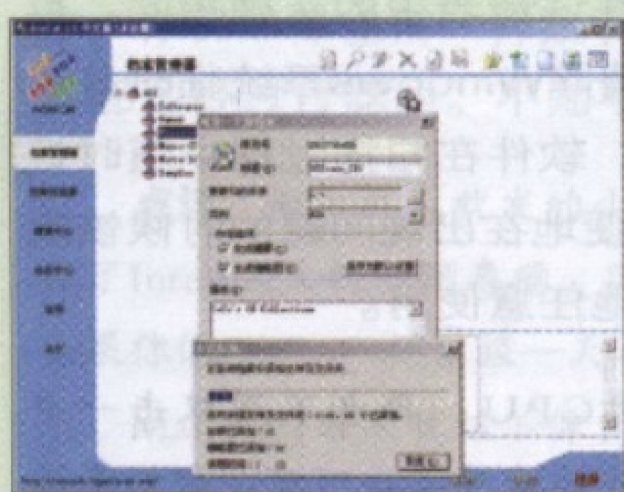

图12

除了Alcohol 120%，Clonecd也是很好的软件，不是很难上手，由读者自己舞弄吧。：）

文件管理专家——AceCat

□版本：1.5　□大小：1.60MB
□授权：共享软件　□作者：苏涛
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□未注册限制：未注册版本只创建5个文档类别
□主页：http://acecat.topcities.com/
□下载：http://www.qwerks.com/download/6446/acecat15.exe

说明：AceCat可以帮助你索引任何目录和磁盘/光盘的结构，并为其建立一个详细的数据库，以便日后进行搜索。当你把所有光盘资料都进行了索引，下次寻找需要的东西时就不用一张张地放入原盘了。AceCat还具有光盘插入通知功能，当你将光盘插入到光驱中时，它能自动扫描光盘内容并将它放到光盘库中去。和Windows系统一样，软件可按照文件名、文件摘要、文件类型、日期和大小等条件在你的光盘库中进行综合查询。


向数据库加入光盘资料索引。


查看图像文件的资料。

点评：文件管理类的软件网上有不少，大多数只是简单存储一下光盘的目录和文件结构，AceCat却可以为每个文件填写摘要信息，说明文件的用途，对于图像文件还可生成缩略图，这样无需插入光盘就可完全浏览光盘中的图像和文档说明。和流行的开放性软件一样，它支持插件功能，也就是说，如果有人开发了Word文档或视频文档的预览插件，我们就可直接在光盘库中了解到文档或视频的大致内容而不用放入光盘。对文档的搜索速度也非常之快，可以在1秒钟内搜寻文档库中的5000条记录，即便在上千张光盘中找到自己需要的资料，也只需半分钟左右的时间。

中国共享软件

DVD刻录机入手！现在CoCo可以使用一张DVD刻录盘存储将近6张CD容量的软件，第一次刻满4个GB容量的光盘，非常激动。光盘容量越来越大，开发工具也越来越大，微软的VS.NET已经使用DVD进行发售了。前一阵子下载了不少网友使用.NET开发的软件，执行程序都比较大，而且还要安装相应的Frameworks。但是表现出来的界面都非常之酷，功能也很强大，开发应用程序完全变成了用各种现成的组件搭积木，对于共享软件开发者来说，可更专注于软件的创意和构思，只要软件的功能是我们梦寐以求的，谁会在乎那增加的几十兆容量呢？（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

人要衣装，佛要金装，XP要变脸装——XP变脸王

□版本：v2.0　□大小：6.5MB
□授权：共享软件　□作者：洪亮
□平台：WinXP　□未注册限制：弹出提示注册框
□主页：http://www.holersoft.com/
□下载：http://schttp.skycn.net/down/xpstyle.exe


可定制的界面元素真不少。


用XP变脸王定制鼠标主题。

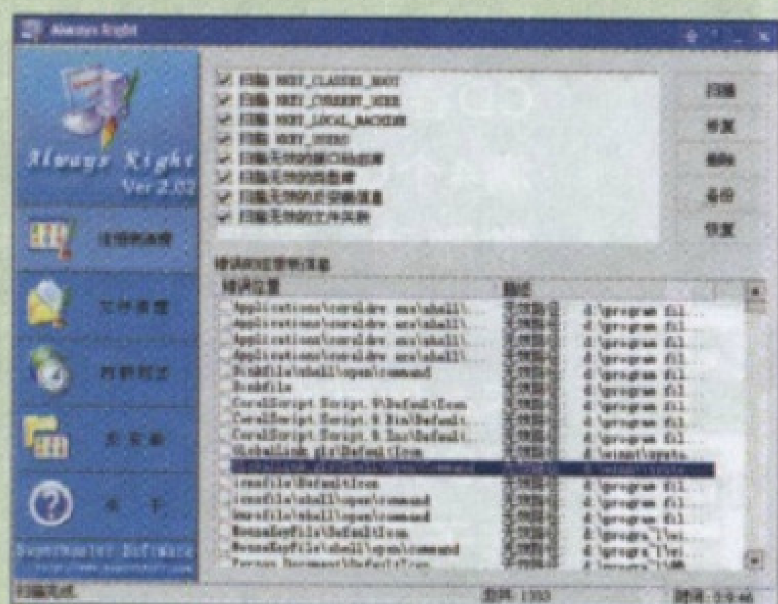
说明：XP变脸王是一款帮助用户更换WinXP桌面风格的工具，能让WinXP变得绚丽多彩，极富个人魅力。它拥有比XP自身更多更强大的界面定制功能，能彻底改变WinXP界面的各个元素，如系统图标、鼠标指针、桌面壁纸、浏览器、开机画面、应用程序、文件夹等外观，还附带了大量桌面素材，完全可以轻松打造一个属于自己的Windows！软件直接设置XP系统的桌面主题，在更换完成后不会影响电脑运行速度和占用系统资源，如不满意可随时还原到最初始的状态。

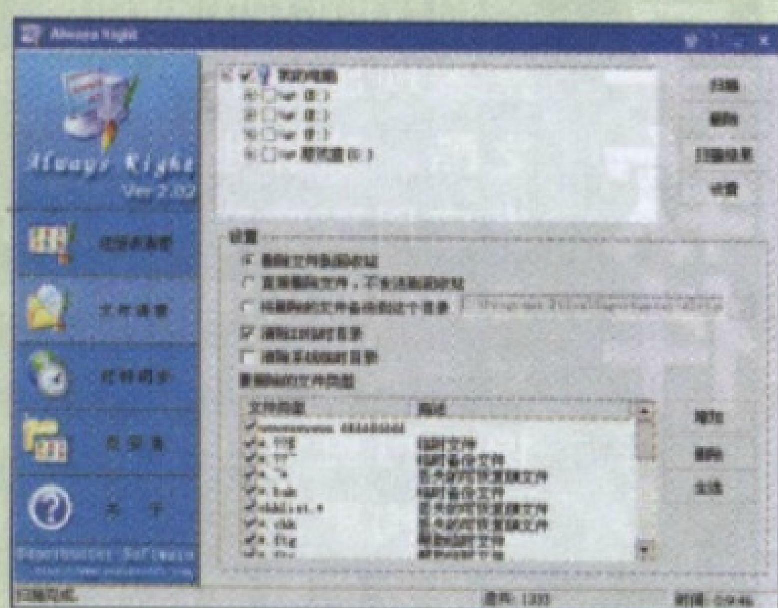
点评：Windows XP给我们提供了华丽的桌面外观、酷酷的窗体风格以及更多的动态效果，使得很多朋友们放弃了呆板的Win2000而转向XP的阵营。但遗憾的是除默认风格非常炫目外，附带的其他几种桌面主题都不尽如人意。和微软的大部分软件一样，我们必须自己DIY才能完全发挥它的功效！用户可随时在网站上下载作者所提供的最新XP风格的模板文件，并且对注册用户采用积分换主题的方法。这种概念使得用户下载的不仅仅是一个软件，而是一系列的服务。在软件行业竞争激烈的今天，谁能长久地留住用户，谁就是最后的胜利者。

注册表小尖兵——Always Right

□版本：v5.02	□大小：1.6MB
□授权：共享软件	□作者：SuperHunter
□平台：Win9X/NT/2000/XP	□未注册限制：30天使用限制

□主页：http://www.superhunter.com/
□下载：http://schttp.skycn.net/down/alright.exe


清理注册表。


文件垃圾清理界面

说明：一款清除Windows注册表中的无用信息和硬盘中垃圾文件的好工具，经过扫描找到的垃圾数据，在未经用户允许之前不能删除，因而有非常高的安全系数。我们在安装/删除/使用软件的过程中，注册表中会产生很多冗余甚至已经无效的信息，Always Right可以查找出你硬盘上同步移动过的文件和文件夹，然后帮你修正在注册表中的正确指向。可以查找并删除用户自定义的垃圾文件格式，清除Windows系统临时目录中的无用文件，查找并删除用户定义的目录，软件在扫描过程中随时汇报进展情况，使用提供的Undo功能，可很方便地在出现问题的时候恢复到错误出现前的状态，让用户可以放心大胆地任意使用。

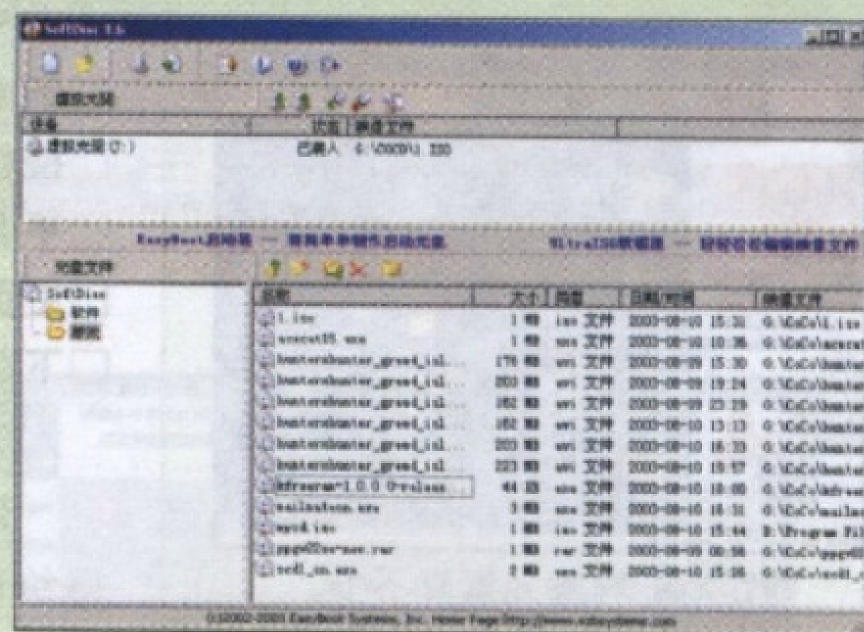
点评：CoCo最近已经配上了1.7G的高速CPU，再也不用双击一个PhotoShop图标，然后就起身去泡茶等待运行完成的痛苦了，呵呵。但好景不长，一个月后，开始菜单的程序项目中的软件列表就达到4列之多，每次点击"程序"菜单，整个计算机屏幕就被软件列表占满了，不承认自己是软件狂人都不行啊……这样最大的坏处就是系统速度明显变慢，硬盘垃圾到处都是。Windows自带的磁盘清理工具只能处理临时文件而无法清扫注册表，Always Right将注册表清理、文件删除、时间同步和反安装四合一，一步到位，将垃圾彻底赶出你的系统。

概念也是一种软件产品——SoftDisc自由碟

□版本：v1.6	□大小：2.1MB
□授权：共享软件	□作者：EZB
□平台：Win9X/NT/2000/XP	□未注册限制：UltraISO启动延时

□主页：http://cn.ezbsystems.com/softdisc/
□下载：http://www.ezbsystems.com/download2.php?file=scd1_cn.exe

说明：一款集光盘镜像文件制作、编辑、管理、虚拟的集成化工具。软件集合了UltraISO、WinISO等软件的光盘镜像生成和编辑功能，同时整合了著名软件Daemon-Tools的虚拟光驱功能，并为这些软件功能的使用设计了独立的界面，我们只需要一个SoftDisc就可完成要同时打开多个软件才能完成的功能。使用SoftDisc还可以按照树形目录结构分门别类地管理你所拥有的ISO文件，可从中提取文件或文件夹。需要注意的是用户必须购买独立的UltraISO/WinISO授权，SoftDisc只是通过系统调用各种不同的程序完成对光盘镜像文件的各种处理功能。

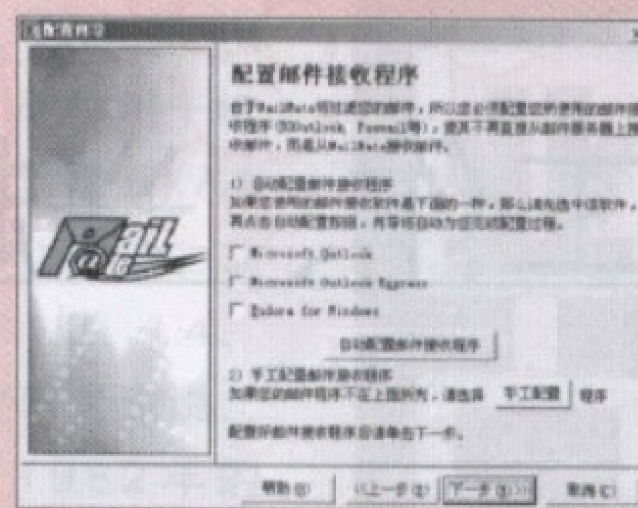

可通过主界面浏览镜像文件的内容。


虚拟光驱设置界面

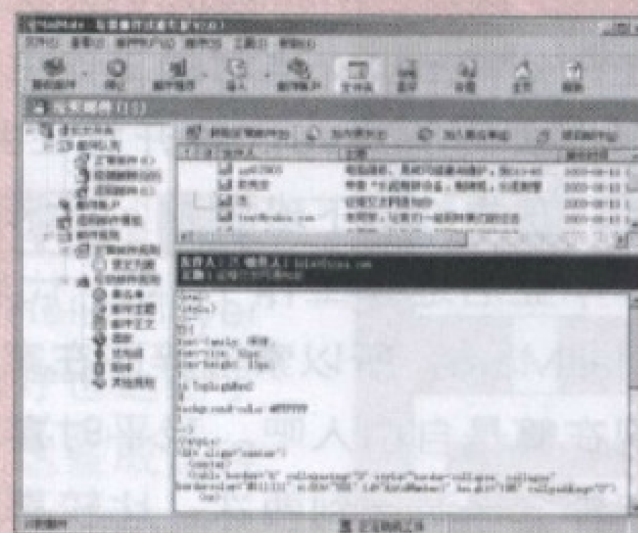
点评：著名光盘镜像文件编辑软件UltraISO作者的一个新概念性作品。为什么说是概念性呢？我们知道，对于刻录机用户来说，有各种不同的工具，实现不同的功能，如CloneCD的制作、UltraISO编辑、Daemon-tool的虚拟、Nero的刻录等，每次要进行ISO文件的处理和刻录，都需要调用不同软件来实现。SoftDisc本身没有这些功能，它只是提供了一个多功能的界面，只需要告诉它你想进行的操作，SoftDisc便自动调用相应软件完成，并将结果反馈给用户，而无需去了解国外软件复杂的英文菜单。一个很好的想法，不是么？

安静的垃圾邮件处理器——MailMate

□**版本**：v2.0.6　□**大小**：3.6MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：Brezo Software
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：14天使用限制
□**主页**：http://www.brezosoft.com/
□**下载**：http://www.brezosoft.com/mailmatecn.exe



配置邮件接收程序。



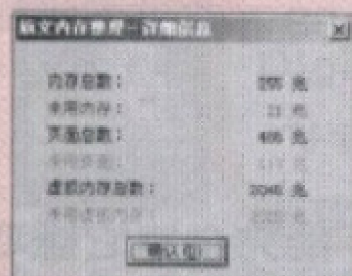
将可疑垃圾邮件放入"免疫区"。

说明：MailMate是一个基于客户端的垃圾邮件过滤软件，和其他同类软件不同，它把自己作为一个邮件服务器和邮件客户端（如Outlook/FoxMail）的一个联系点，发送给你的邮件在到达收件箱时都需经过MailMate的过滤系统。MailMate过滤系统帮助你过滤掉垃圾文件，大部分时间MailMate将在后台为你进行过滤操作，你仍然像往常一样接收邮件，就像MailMate不存在一样，所不同的是这些邮件都是经过过滤的。不知不觉之间，垃圾邮件就从你的邮件中消失了。

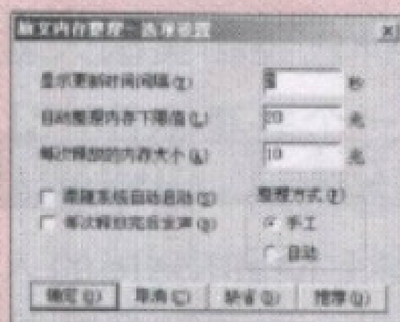
点评：街上见人就发的小广告让人烦不胜烦，出于各种目的胡乱发送的垃圾邮件也成了Internet上的一颗毒瘤。国际反垃圾邮件组织每天都会公布最新的垃圾邮件的情况，如果你像CoCo一样曾经一天之内收到上万封垃圾邮件，就能够理解"出离愤怒"的感觉了。MailMate每次收信不像其他同类软件那样需要预先删除服务器上的垃圾邮件，这是它最方便之处。装完和设置好后，你的收信处理方式没有丝毫改变。它像一个空气净化器，把垃圾邮件放入它的"免疫区"，有效避免了误删正常邮件。

减少你计算机的重启频率——旗文内存整理

□**版本**：v1.0　□**大小**：45kB
□**授权**：免费软件　□**作者**：旗文
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：无
□**主页**：http://kivensoft.3322.org/
□**下载**：http://kivensoft.3322.org/soft/kfreeram-1.0.0.0-release.exe



显示内存当前的使用状况。



设置内存整理的参数。

说明：旗文内存整理是一款可运行在各种Windows环境下的系统内存整理释放软件。内存其实和硬盘一样，在使用过程中伴随着程序的执行和关闭，也会出现不同的碎片空间，如果不将它们连接起来，随着系统运行时间的增长，系统的内存分配会变得越来越没有效率。旗文内存整理专门用于整理这种Windows系统内存碎片，释放无用内存，尽量制造大量的连续内存空间，这样大型软件就能很快地读写自己需要的内存空间。软件运行时会在系统托盘上实时显示内存的使用情况，根据用户的设置在内存低于指定值时自动清理。

点评：使用计算机的过程中重启计算机是再平常不过的事情了，连续执行一些像Photoshop这样的大型软件或游戏后，就会发现系统的执行速率有所下降，开了过多的应用程序，切换时也会有不小的间隔时间，虽然CPU够快，但内存的碎片太多，完全可能拖累系统的运行速度。旗文内存整理帮助你减少碎片，提高系统的运行速度，软件采用Win32 SDK写成，仅45kB，本身就是节约系统资源的典范。:)

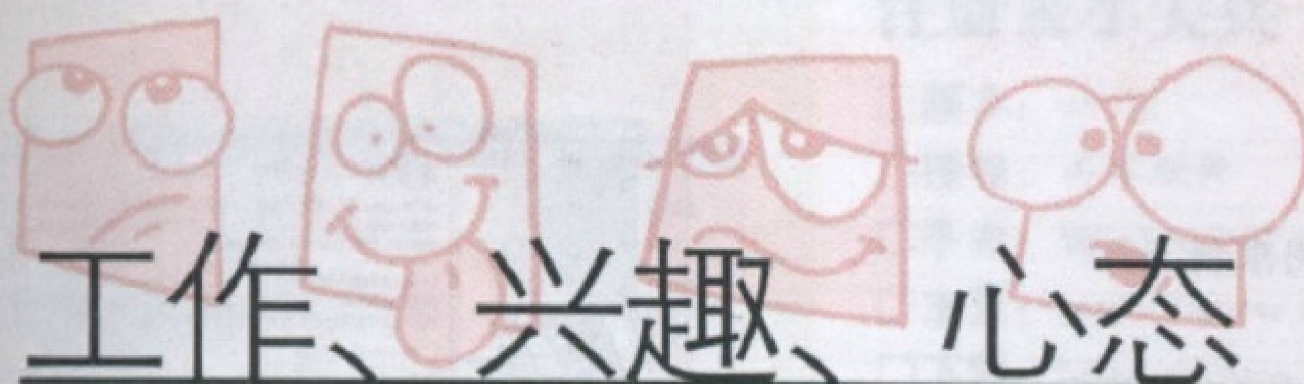
软件升级快报

Blaster蠕虫病毒闹得沸沸扬扬，CoCo也差点中招了，公司现在草木皆兵，全面进行杀毒。也许更新得最快的软件就是那些各式各样的杀毒软件，再稳定高效的系统，都会存在很多难以察觉的隐患，我们使用的软件也必须不断地更新更新再更新。

MyIE2：一款基于IE内核的多功能、个性化多页面浏览器，在全球下载站点排行中都有不俗的成绩，版本更新至0.8.220，增加了新的脚本命令，使用它可以方便地扩展MyIE2的功能。下载地址：http://www.myie2.com/html_chs/download.htm。

友情强档：绝佳的个人信息助理（PIM）软件，版本更新至7.23XP，最大类别数目从30增加到250个，同时增加了大量细节和选项，修复了前一版本中发现的错误。下载地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

IE修复专家：全面修复你的机器上被修改得面目全非的IE，版本更新至3.8，再次对广告过滤功能作了重大优化，改正前一版中与某些软件不兼容的Bug。下载地址：http://www.axesoft.com/。



工作、兴趣、心态

——共享软件作者的3块基石

罗青贤，共享软件MailMate的作者，大学毕业3年，毕业后在软件公司负责程序设计，现辞职在家，专职进行共享软件的开发。采访过程中，始终感觉到他那种平静开发软件、戒骄戒躁的心境，就像他的软件，默默地帮助我们解决烦恼。

大众软件：为什么想到要辞职开发共享软件呢？

罗青贤：MailMate的开发开始于一年多以前，那时还在公司上班，当时的工作主要是开发ERP软件，所使用的工具是Java。最开始在共享软件上也没花很多时间，基本都是下班后做，后来感觉时间不够用，加上大学毕业后连续工作了3年，比较累，并且打算全力开发MailMate，所以索性辞职在家，专门开发自己的软件，现在算是自由人吧。我平时喜欢上网和旅游，基本上每年都会出游一到两次，比较喜欢去那些远离城市、比较自然的地方，可能是在城市里呆久了的原因吧。

大众软件：当时开发MailMate时市面上其实已经有很多类似的软件，如何做到与它们不同而显出自己的特色呢？

罗青贤：最初也是出于自己的需要，因为每天要收很多的垃圾邮件，就想找一种过滤软件，但目前国内的作品在每次收信前都要到服务器上看看有哪些信，把不要的删掉，再打开Outlook去收信。我每天都挂在网上，而且Outlook都是自动收信的，不可能每次都登录先把不要的邮件删除再收信。这种方式每次收信都是两步操作、两个软件，比较麻烦。所以我就想到，可以用一个软件从邮件服务器上把信收回来，用过滤技术过滤掉垃圾邮件，同时这个软件又是一个邮件服务器，Outlook这种软件也可直接从这个软件中接收经过过滤的邮件。这样，既可以过滤垃圾邮件，而且也不影响用户收信的习惯，而且如果软件设置得当，用户基本上不会注意到MailMate的存在。

大众软件：真是不错的想法，相当于把用户的机器变成了一台POP3邮件服务器。

罗青贤：对，我想这也是它比较与众不同的地方。另外MailMate不光是从邮件内容上过滤邮件的，因为如果仅仅依靠关键词很难准确地判断垃圾邮件，所以MailMate还从垃圾邮件的其他特征上过滤，比如垃圾邮件发送人往往使用假的发件人地址，MailMate可以验证发件人提供的邮件服务器，看其是否存在。另外垃圾邮件往往包含大量来自服务器上的图片、框架页面、ActiveX等，这些特征MailMate都可以准确判断，而其他同类软件就无能为力了。还有一点特别的地方，就是可以给垃圾邮件发送人发送一个退回邮件，就像是你给错误的邮件地址发信，信会被退回来一样，这样可以迷惑垃圾邮件发送者，认为你的地址不存在。当然这个退回邮件是模拟成邮件服务器自动发送的，不会暴露你的邮件地址。

大众软件：看来真的是花了很大心思去想别人没有想到的东西。MailMate在技术上与网络相关性较大，有否使用了一些特殊的开发技术？

罗青贤：现在的共享软件基本上都是用Delphi、VC等快速开发工具开发的，MailMate在这方面没有什么特别，综合使用了VC、Delphi、VB等工具，效率要求比较高的内核比如邮件解析引擎、POP服务等部分是用VC做的，界面部分主要是VB等。其实用什么工具都不重要，关键是软件要好用，设计要合理。机器嘛，就是我的那台老笔记本电脑，够用了。开发的过程是漫长而辛苦的，测试也很重要，MailMate就吃过测试的苦头，最开始的版本由于只测试了Win2000/XP，在Win98下面没有测试，结果后来才发现软件在Win98下面显示有问题，又忙了好一阵子才解决。

大众软件：全职开发软件很辛苦，能完全靠它赚取生活费么？这也是我们大家很关心的问题。

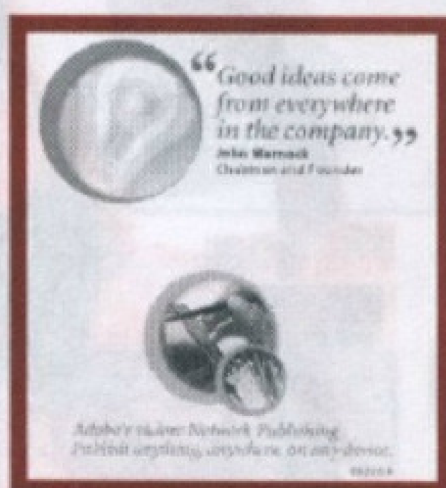
罗青贤：全职开发软件确实很辛苦，设计、编码、文档、发布基本上都是一个人完成，经常因为发现一个Bug要忙到一两点钟，我现在的生物钟已经和美国人差不多了:)。所以我想把MailMate作为一个共享软件，让它为更多人提供帮助的同时也可让自己得到一点辛苦工作的回报。费用30元，我想真正用得上MailMate的人都是可以承受的。当然目前注册的用户并不多，我想最重要的一个原因是目前的支付手段还不完备，而不是软件的价格，估计再等两年，等国内的信用卡普及后，做共享软件就方便多了。现在要靠共享软件吃饭还比较困难，我打算接下来就去找份工作，毕竟要钱吃饭啊。

大众软件：看来有一份稳定的工作确实是大多数共享软件开发者所必需的，毕竟每个好的软件都应有一个长期计划。

罗青贤：对于现在做共享软件的作者，我想心态很重要，如果很急功近利，非要急着靠共享软件吃饭，靠共享发财，这种心态是不好的，毕竟现在的环境还不是很成熟。我想如果把做共享看作一种兴趣，这种心态更好，如果你的软件真的好用，那么肯定会被大多数人接受，在共享软件界也会有知名度，这也是一种成就感！

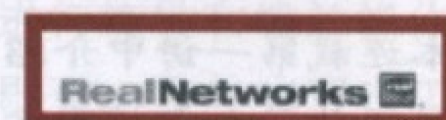
业界动态 TRENDS

Adobe发布PostScript 3 version 3016



Adobe公司最近发布PostScript 3的新版本version 3016。PostScript语言是Adobe公司设计用于打印机打印文件的页面描述语言，除被用于纸张上打印文字和图像外，它像Basic、C等任何编程语言一样。最新版本的PostScript支持JDF（Job Definition Format，一种打印自动控制的工业标准），并且是唯一一个支持最多版本PDF格式（包括PDF 1.3、1.4、1.5和PDF/X）的PostScript解释器。相关人士Jim Hamilton发表言论说："Adobe在电子出版物方面颇具洞察力，其努力开始于1982年的PostScript产品，接下来是1993年发布了PDF格式。现在Adobe在如此牢固的基础上又发布了PostScrip 3的增强版本，这个版本扩展了对JDF的支持，将会对电子文档流的自动化操作产生持久的影响。"

RealNetworks与Helix Community启动开放源代码媒体播放器开发计划



在旧金山的Linux World展会上，RealNetworks公司宣布Helix Player计划启动。宣告的当天，Helix联盟（Helix Community）恰好也达到了12个月以来的一个里程碑——其注册成员已超过20 000人，这些成员包括来自开放源代码及商业性的开发者。Helix Player计划的目标是在众多发布Linux软件的公司及组织的技术支持下，为Linux、Unix和Solari开发一个全功能的开放源代码媒体播放器。此播放器可使上述操作系统上的用户首次获得像Windows和MAC上RealOne Player那样的播放效果及媒体支持。

微软上市数码图形软件最新版本



微软于近日宣布发售集成图像管理和照片加工功能软件的最新版"Microsoft Digital Image Pro Version 9"。此产品以该公司2002年发售的照片加工软件"Picture It! Digital Image Pro Version 2003"为基础，新软件集成了开发图像管理软件"Digital Image Library"。软件的图像管理功能可按文件尺寸或拍摄年月日统一管理硬盘和CD-ROM中的图像数据。另外，还可以根据图像的色调及被拍摄物体的形状自动搜索相似的照片。在图像编辑功能方面，将"滤镜"从150种增加至200以上，"设计模板"从1000种增加到1300种以上。配备Windows XP适用的扩展软件Light版"Plus! Photostory Lite"，还可在图像数据中追加幻灯、旁白及背景音乐。目前该产品在国内尚无销售。

Adobe预备发布新的图像处理套件

Adobe将于今秋发布新的图像处理套件，此套件中将会整合入该公司的许多专业图像处理软件的升级版本。据消息称，此套件将会有两个不同版本，标准版将包括Photoshop 8，Illustrator 11和InDesign 3，另一高级版本（Premium edition）还将包括Acrobat 6 Professional及GoLive 7。软件的最终价格尚未确定，标准版本预计售价1000美元，高级版预计还在会在此基础上增加几百美元。

Zip安全标准闹分裂 不兼容问题将困扰用户（特别关注）



PKWare新发布的PKZip内含了PKWare所专属的进阶安全功能，作为响应，WinZip公司新版的WinZip 9中也内建了类似的安全功能，但却由于版权问题采用了与PKWare格式不兼容的加密方法。由于PKWare是建立并发行Zip标准的软件公司，而WinZip公司则是最受欢迎的Zip工具软件制造商，因此这势必会给Zip文件的使用带来兼容性问题。PKWare和WinZip则互相指谪对方在制造混乱，WinZip必须加入安全功能来保持其软件的竞争力，公司高层之前表示过，既然无法取得PKWare加密的模式，那么公司只好被迫采用自己的方法，且WinZip在其软件的声明中表示，他们使用的加密方法是公开的，其他软件开发商都可取得。



图层，奇幻变换基础 Photoshop 7 中级教程连载（四）

■北京 潇湘工作室

在前几期使用了不少实例，如果你足够细心，一定会发现虽然是专门讲解某个知识点，却几乎都使用了图层，事实上，对于图片处理而言，图层是再基本不过的概念。不过“基本”并不意味“熟练”——正像本连载第一讲中介绍的那样。本期重点讲解图层的全面应用，将涉及图层的创建、复制、移动、变换、调整顺序、合并操作，自定义图案填充图层，文字图层的栅格化，设置图层混合模式/不透明度以及添加图层效果等知识点。

1.选择菜单“文件”→“新建”，新建一个位图文件。在弹出对话框中设置名称为“layer1”，宽度和高度分别为8和6厘米，分辨率为300像素/英寸。模式选择菜单“RGB颜色”，内容选择白色。

2.新建后的位图文件只有一个白色背景图层，如果图层面板没有显示出来，可选择菜单“窗口”→“图层”调出图层面板（图1）。

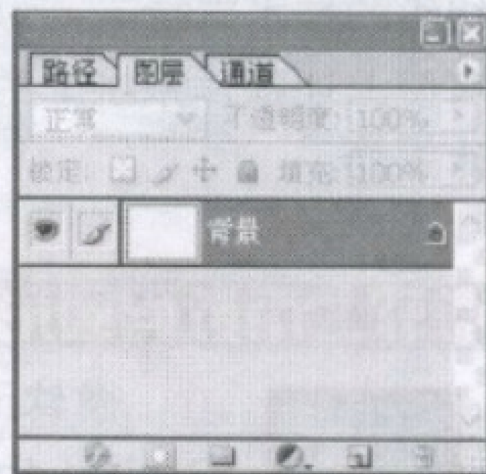
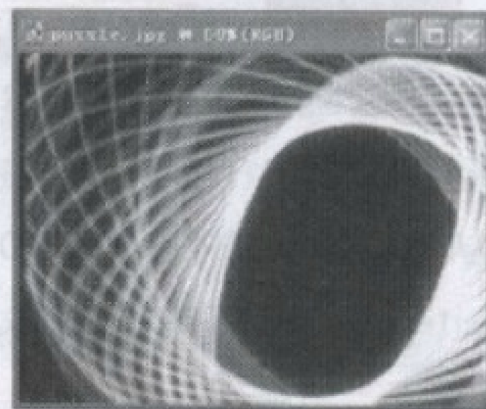


图1

图层面板

面板中左边的眼睛图标 表示其右侧的图层在文档中是可见的，画笔图标 及包括图层名称字样的高亮区域（如图1中的背景图层）表示此图层为当前的目标图层，即正在编辑的图层，而 表示正在被编辑的图层蒙版。

3.打开一幅图片Puzzle.jpg（图2），选择菜单“图像”→“图像大小”，弹出“图像大小”对话框。这幅图的分辨率为72像素/英寸，与正在编辑的layer1文件不同，所以首先需要调整分辨率。禁用“重定图像像素”复选框，将分辨率修改为300像素/英寸，可以看到图像的宽度和高度也随之变化。改变分辨率后，如果图像大小不合适作为背景填充图案的大小，需要手动调节图像的大小。启用“重定图像像素”和“约束比例”复选框，设置宽度为0.65厘米，高度自动成比例改变，改变后确定即可。


图2

背景图层

在图层面板中，不能移动背景图层，除非更改了它的名称。更改背景图层名可以双击图层面板中的背景，出现“新图层”对话框，且背景图层重新命名为图层0。如果没有背景图层并希望创建它，可选择菜单“图层”→“新建”→“图层背景”来新建背景图层。

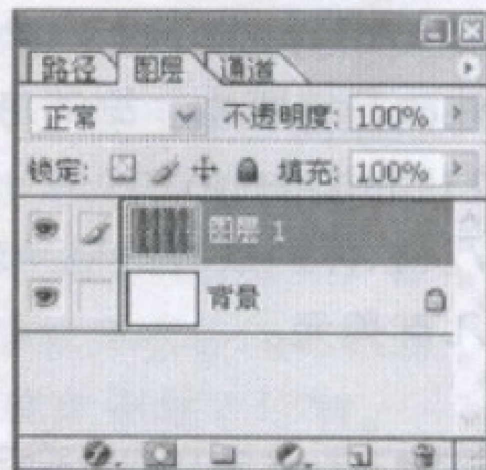


图3

4.选择菜单“选择”→“全选”，或使用快捷键Ctrl+A，选中图像的所有内容。选择菜单“编辑”→“定义图案”，弹出“图案名称”对话框，输入“future”作为图案的名称。

5.在“图层”面板中单击按钮 ，新建图层1（图3）。选择菜单“编辑”→“填充”，弹出“填充”对话框，选择使用“图案”进行填充，并在“自定图案”下拉框选中刚设定的图案“future”。单击“好”按钮，得到图层1填充完成后的图像（图4）。

6.打开另一幅图像文件Computer.jpg，图中有一台笔记本电脑。在工具箱中选择魔棒工具 ，设置“容差”为120，启用“消除锯齿”和“连续的”复选框。单击图像中笔记本电脑的部分，魔棒自动选中所有容差范围内的连续内容，即整个笔记本电脑（图5）。

7.选择菜单“选择”→“羽化”，弹出“羽化选区”对话框，设置“羽化半径”为5个像素。单击“好”按钮，现在似乎看不出有什么变化。

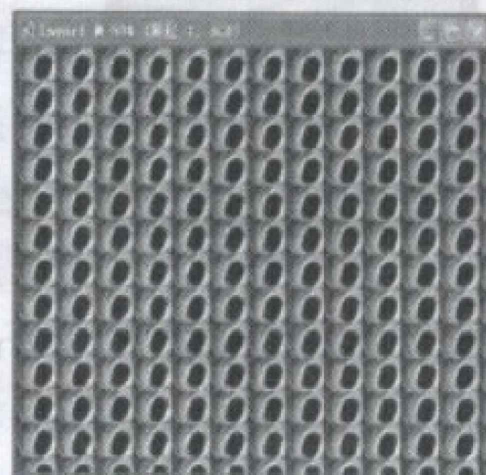
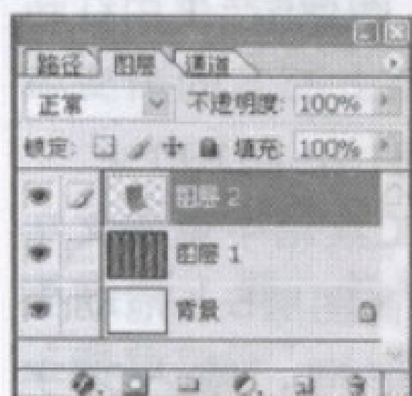

图4

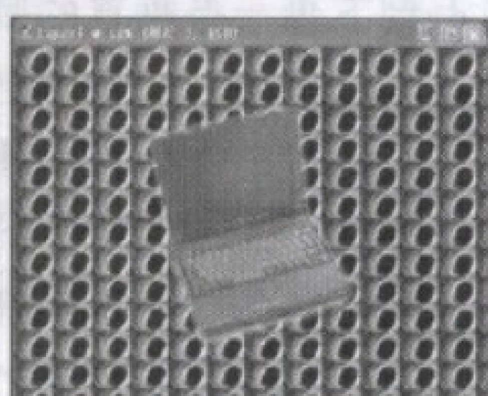

图5

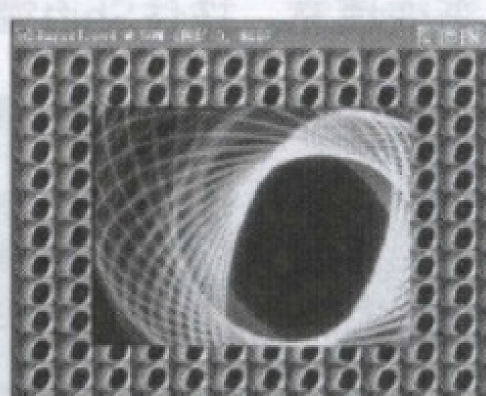
8.选择菜单“编辑”→“拷贝”，或使用快捷键Ctrl+C，将选中区域复制到剪贴板。回到layer1文件的操作中，选择菜单“编辑”→“粘贴”，或使用快捷键Ctrl+V，进行粘贴。粘贴过来的图像自动新建了一个图层（图6），并且图像边缘可看到羽化的效果，这样可使粘贴的内容更好地同其他部分衔接（图7）。

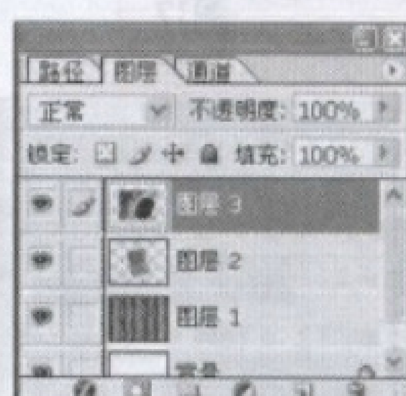
9.重新打开Puzzle.jpg，按快捷键Ctrl+A和Ctrl+C进行全选和复制，回到layer1.psd，按快捷键Ctrl+V进行粘贴，图层面板出现图层3（图8，图9）。

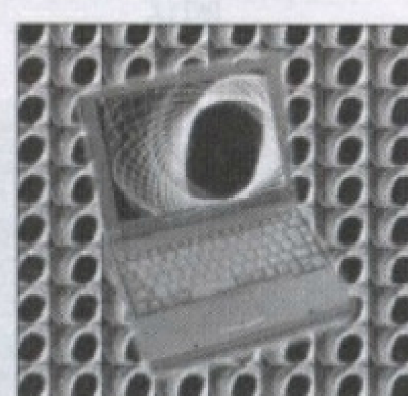
10.选择菜单“编辑”→“自由变换”，在图像周围出现手柄，拖动边上和角上的手柄可进行旋转和缩放操作，通过这些操作将图像自由变换到合适的大小和位置（图10），回车确定即可。另外也可在工具栏中单击 取消变换操作，单击按钮 应用变换操作。


图6

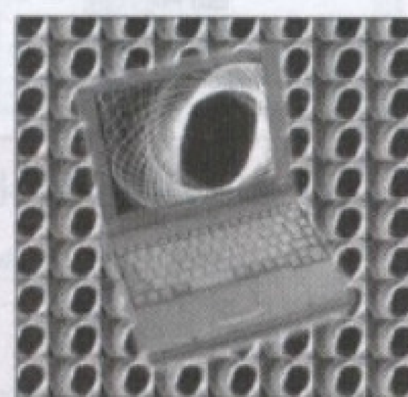

图7


图8


图9

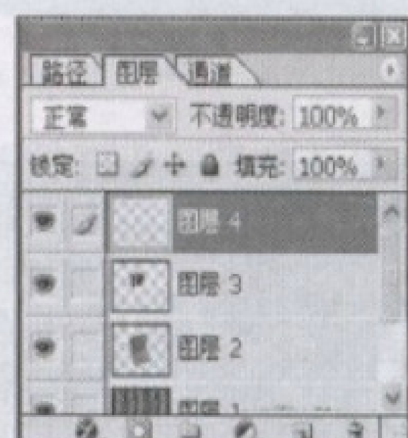

图10

11.由于笔记本电脑屏幕为非规则的平行四边形，通过自由变换后的图层3并没有和电脑的屏幕完全一致。选择菜单“编辑”→“变换”→“透视”，拖动手柄可变换操作，修改后的图片宛如嵌入电脑的屏幕保护（图11）。


图11

12.打开一幅名为hand.jpg的位图文件（图12）。在工具箱中选择魔棒工具，由于要选取的手的轮廓过小，这里使用一个技巧。在工具栏中设置“容差”小于100，禁用“连续的”复选框，单击图像的白色部分，选中手内外的所有白色区域。选择菜单“选择”→“反选”，手的部分即被选中。按快捷键Ctrl+C和Ctrl+V进行复制和粘贴，将其复制到layer1.psd文件中，在图层面板中显示为图层4（图13，图14）。在工具箱中单击移动工具 ，移动图层4到合适的位置（图14）。


图12

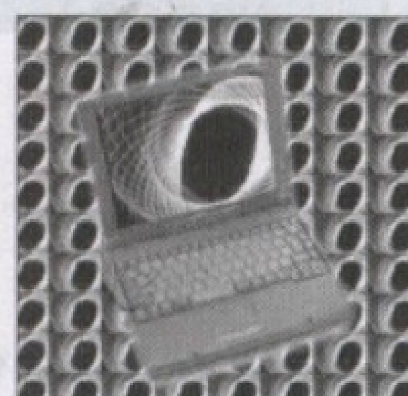

图13

移动图层

在移动工具的工具栏选项栏，禁选“自动选择图层”复选框时，在图层中单击并拖动会移动整个图层。如果启用了“自动选择图层”复选框，且单击了图层的非透明区域，移动工具将忽略这个图层，而在下面的图层中查找非透明图像区域，并移动相应的图层。启用“显示定界框”复选框，当前选择的图层四周就会出现调整框。

选择菜单“编辑”→“自由变换”或“编辑”→“变换”中的变换命令，也可对图层进行移动。在工具栏中可以更精确地设置，左侧的 图标内进行调锚点的选择，黑色点表示选中的位置，X和Y指的是选中点在页面中的坐标轴位置，当选中 △ 图标时，在X和Y的数值框内进行相对点的数值设定，未选中时，进行绝对点的数值设定。在W内进行水平方向百分比调整数值的输入，在H内进行垂直方向百分比调整数值的输入，如果选中 图标，表示将水平方向与垂直方向进行成比例的调整。如希望以1个像素为单位移动图层，可在选择移动工具的状态下按下键盘上的任一方向箭头键。如同时按下Shift键，将使图层以10个像素的增量移动。

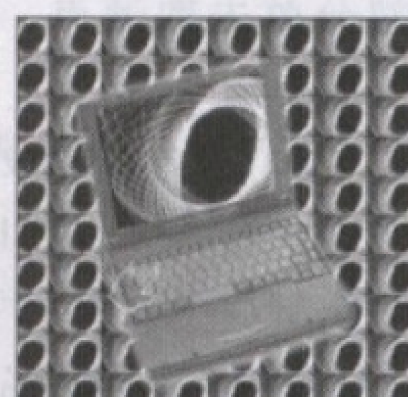
14.按住Ctrl键，在图层面板中单击图层4，选中手的轮廓。选择菜单“编辑”→“填充”，弹出“填充”对话框，使用“白色”进行填充，手的填充色发生改变（图15）。

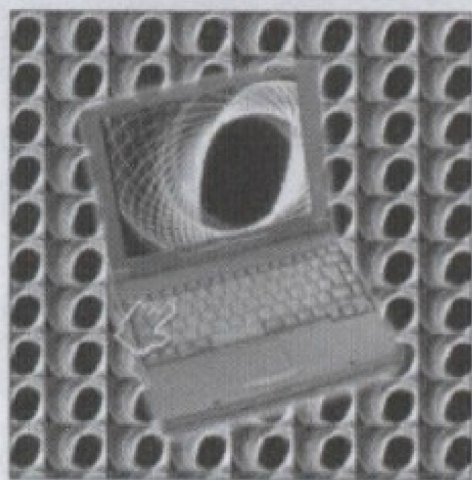

图14

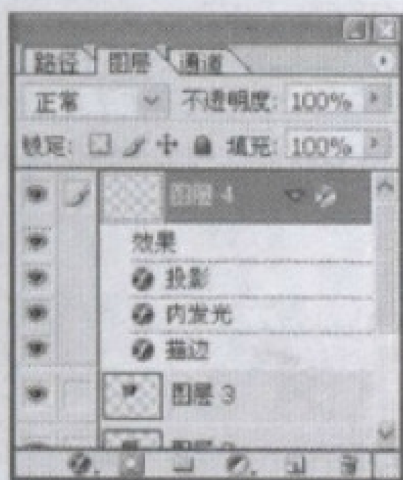
15.在图层面板中单击添加图层样式按钮 ，选择“描边”，弹出“图层样式”对话框。设置描边颜色为红色，大小为2个像素，同时启用“投影”和“内发光”复选框，单击“好”按

图层效果

使用图层效果，可快速创建投影、发光、浮雕和倒角等效果。应用图层效果相当简单：在图层中创建图形、文本或图像，再选择菜单“图层”/“图层样式”中一种效果即可，这些效果包括投影、内阴影、外发光、内发光、斜面和浮雕等，Photoshop会立即打开“图层样式”对话框，启用预览复选框，可同步观察图像窗口的效果。大多数效果是应用Photoshop的图层混合模式来产生高亮区和投影。如果要改变或扭曲效果，可改变混合模式、不透明度和灯光颜色。一些命令还允许改变灯光角度和模糊选项。


图15


图16


图17

钮，图层4添加了效果并显示在图层面板中（图16，图17）。

应用图层效果也可以单击图层面板的图层效果图标，在其弹出菜单中进行相应选择。只要创建了效果，在目标图层上就会显示，指定对它应用图层效果。如果需要编辑效果，只需双击。在应用一种效果后，还可选择另一种效果。

16.点图层面板的新建按钮建立图层5，在工具箱中单击渐变工具，在工具栏中单击颜色按钮，弹出“渐变编辑器”，设置为从红色到绿色的渐变填充。按住Shift键，从上到下画一条垂直的竖线，图层5产生由红色到绿色的至上而下的渐变填充效果（图18，图19）。

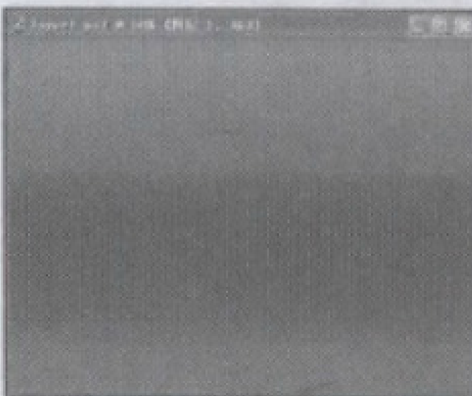

图18


图19

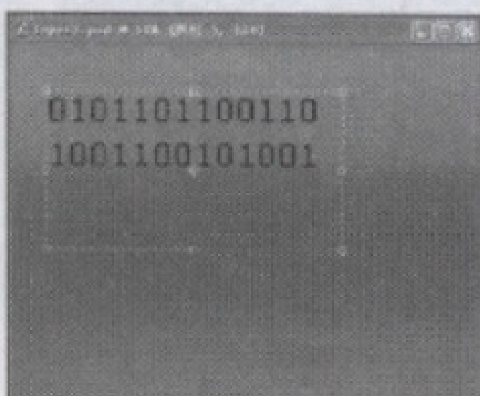
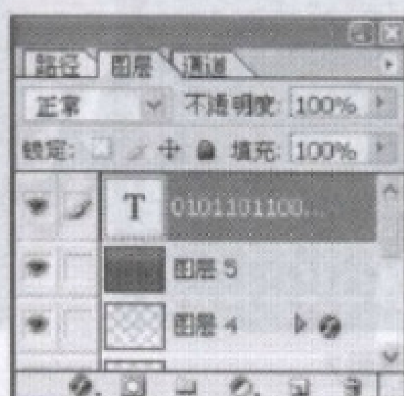


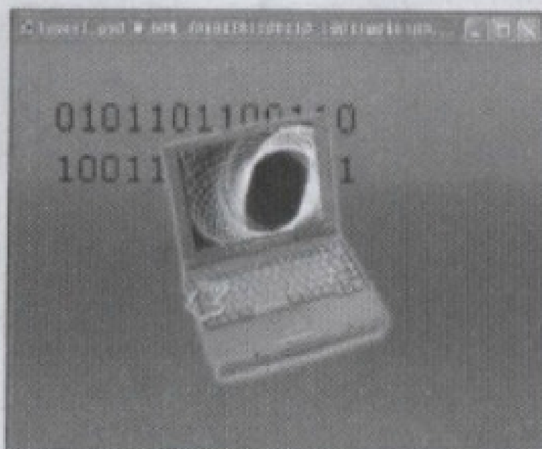
图20

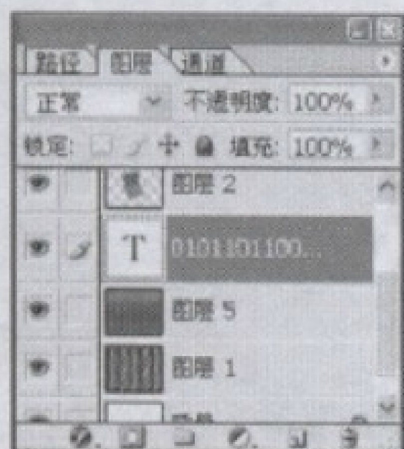

图21

17.在工具箱中单击文字工具 T，在图层5上拖动生成一个矩形框，输入文字（图20，图21）。在工具栏中设置文字字体为Courier(BM)，大小为18点。

文字工具和栅格化

在工具箱中单击文字工具 T，在图像中要输入文字的位置单击，或拖动产生矩形框后可以输入文字，此时在图层面板内会有一个新的文字图层，有一个T字的图标，表示为文字层。如果需要进行修改文字属性，在图层面板中直接双击文字图层，选中文字即可在工具栏中修改。文字层可以进行栅格化处理，这样才能对文字进行一些类似其他图层的操作，如填充和滤镜操作。此时文字图层中的T图标就会消失，文字本身的属性就无法修改了。


图22

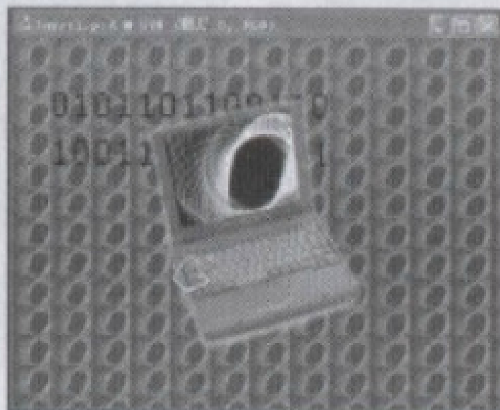

图23

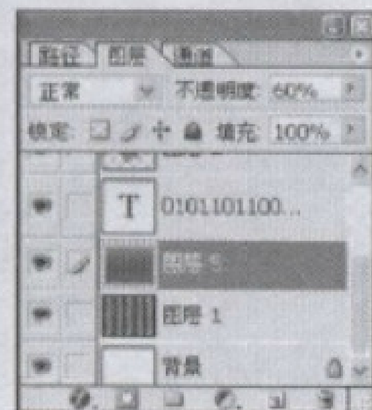
18.在图层面板中分别拖动图层5和文字图层的图层缩览图，将它们的顺序调整到图层1和图层2之间（图22，图23）。

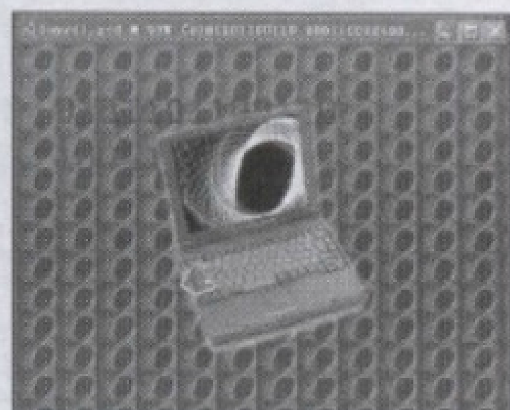
19.在图层面板中设置图层5的透明度为60%，这样下面的图层1也部分显示出来（图24，图25）。

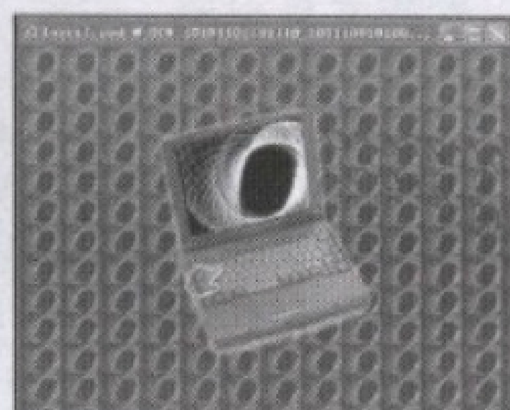
20.选择菜单“图层”→“栅格化”→“文字”，将文字图层栅格化。

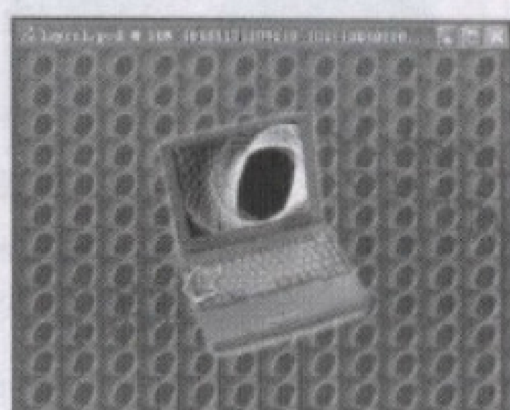
21.设置蓝色为前景色，选择菜单“编辑”→“填充”，使用前景色进行填充（图26）。


图24


图25


图26


图27


图28

22.选择菜单“滤镜”→“扭曲”→“旋转扭曲”。设置旋转扭曲的角度为95°，单击“好”按钮，文字发生旋转扭曲，移动文字图层到合适的位置（图27）。

23.在工具箱中单击仿制图章工具，按住Alt键，在文字部分单击取源点，在图层中另一处拖动鼠标复制文字部分图像（图28）。

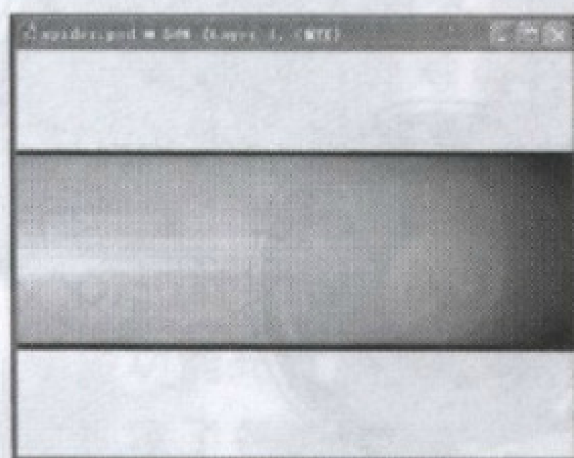
24.确定仍然处于文字图层的编辑中。选择菜单“图层”→“向下合并”，可以在图层面板中看见文字图层和图层5合并为一个图层。

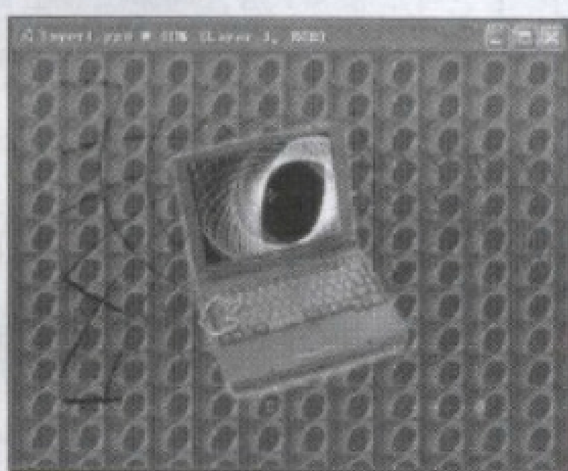
25.打开一幅名为spider.psd的位图文件（图29）。

26.在工具箱中单击移动工具，将spider.psd中的layer1图层拖

合并图层

通过合并图层，适当减少图层数量，可缩减Photoshop文件的大小。选择菜单“图层”→“合并可见图层”，或在图层面板中单击，在弹出菜单中选择“合并可见图层”，将所有可见图层合并到目标图层中去，隐藏图层则不受影响。如果已完成了设计工作，不需要在特定的图层中改动，则该命令十分有用。选择菜单“图层”→“合并图层”可将所有图层合并，合并图层时会从文件中删去所有隐藏图层。合并后的文件没有透明背景，都会合并到背景中，这样文件就能以各种不同格式存储，而不只局限于Photoshop的文件格式。


图29


图30

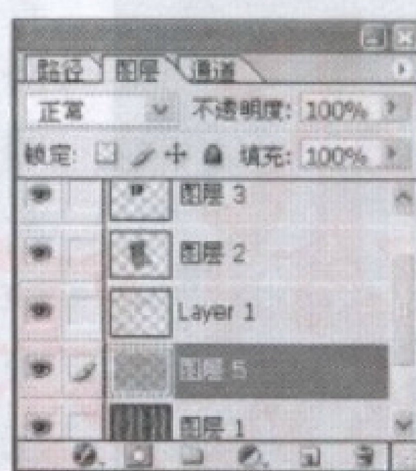


图31

移到layer1.psd中，可看到通过拖移复制的图层位于正在编辑图层的上面（图30，图31）。

拖移图层

使用移动工具拖移和使用其他工具移动复制图层不同之处在于，使用移动工具在不同文件的图像窗口之间进行拖移，可将链接图层同时进行复制。

27.在图层面板中改变图层layer1的顺序到最上面，并设置图层的混合模式为“颜色加深”（图32，图33）。

28.在图层面板中单击图层1，选择菜单“图层”→“向下合并”，可见图层1和背景图层合二为一，成为一个背景图层，此时这幅作品全部完成（图34）。

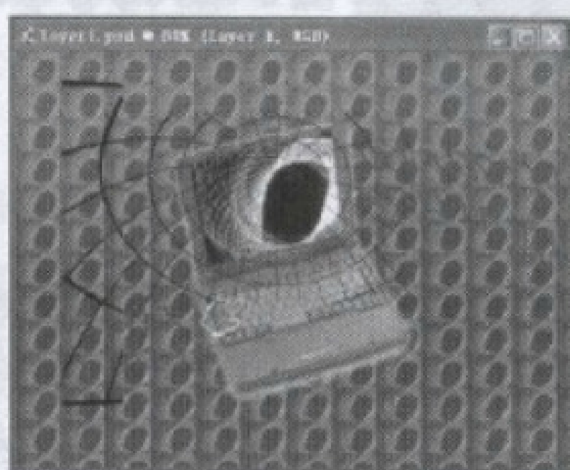

图32



图33

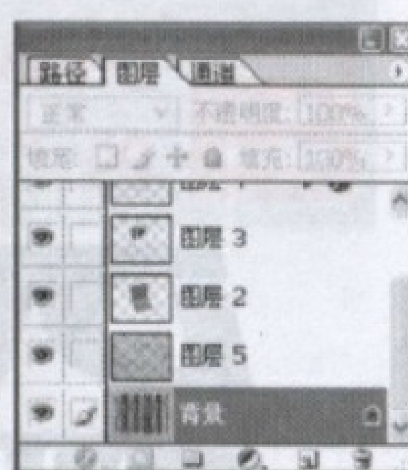


图34

图层的混合模式

混合模式用于更改图层的颜色和创建特殊效果。除可在图层面板中使用外，还可在一些工具的选项面板和对话框中设置。下面简述各种混合模式的作用。

正常：使用当前所用的颜色修改笔刷下的每个像素。

溶解：描绘的颜色会随机取代笔刷下的像素，这个模式产生小斑点颜料块和砂纸等效果。要得到更神奇的效果，可在“溶解”模式中使用大笔刷，并试用不同的不透明度。

变暗：只影响比所用颜色更浅的颜色，从而用描绘的颜色加深它们。

正片叠底：类似于在图像上运用彩色的标记。

颜色加深：使图像区域变暗，其功能与加深工具类似。增加各通道颜色的对比度来加深图像。

线性加深：使图像区域变暗，通过降低各通道颜色的亮度来加深图像。

变亮：这个模式与“变暗”模式相反。只修改比所用颜色更深的像素。结果是用描绘的颜色使较深的颜色变浅。

滤色：这个模式使笔刷下的像素变白，使其处在所运用的色泽中。如果在“滤色”模式中重复应用色彩，像素就会变得越来越淡。“滤色”模式与“正片叠底”模式正好相反。

颜色减淡：加亮图像区域，其功能与减淡工具类似。

线性减淡：加亮图像区域，其功能与“颜色减淡”类似，不同的是它是通过增加各通道颜色的亮度来加亮图像，而“颜色减淡”是降低各通道颜色的对比度来加亮图像。

叠加：较暗的颜色使描绘的颜色变得更暗；而较亮的颜色使描绘的颜色变得更白。

柔光：产生一种柔和的聚光灯照在图像上的效果。

强光：产生一种强烈的聚光灯照在图像上的效果。

亮光：通过调整对比度来加深或减轻颜色。

线性光：通过调整亮度来加深或减轻颜色。

点光：根据混合色替换颜色。对于增加图像的特殊效果很有用。

差值：从笔刷下的像素颜色值中减去描绘的颜色值。在“差值”模式下，在白色上描绘所得到的颜色是用于描绘的颜色的反相，而用白色描绘会产生背景色的反相。

排除：与“差值”模式类似，但得到的颜色比使用“差值”模式所得到的颜色更浅。

色相：在“色相”模式中描绘或编辑时，只用描绘色的色调进行着色。“饱和度”和“亮度”值不会改变。

饱和度：改变“饱和度”值。此模式中，将色彩应用到白色或黑色像素上不会有任何效果。

颜色：“色相”和“饱和度”值会发生改变，“亮度”不变。常用来使灰色或单色图像变为彩色，类似于使黑白电影彩色化。

亮度：笔刷下颜色像素的亮度和黑度会发生变化，但其颜色值不变。

阈值：只在位图模式文件中工作时才出现。它表明如果前景色设置为50%或更大的黑色时，将用黑色描绘；否则就用白色描绘。

一边是技术 一边是娱乐

光存储之历史回顾与展望（下）

■广东 王洋（本刊特约作者）

三 DVD：在好莱坞的“监护”下长大

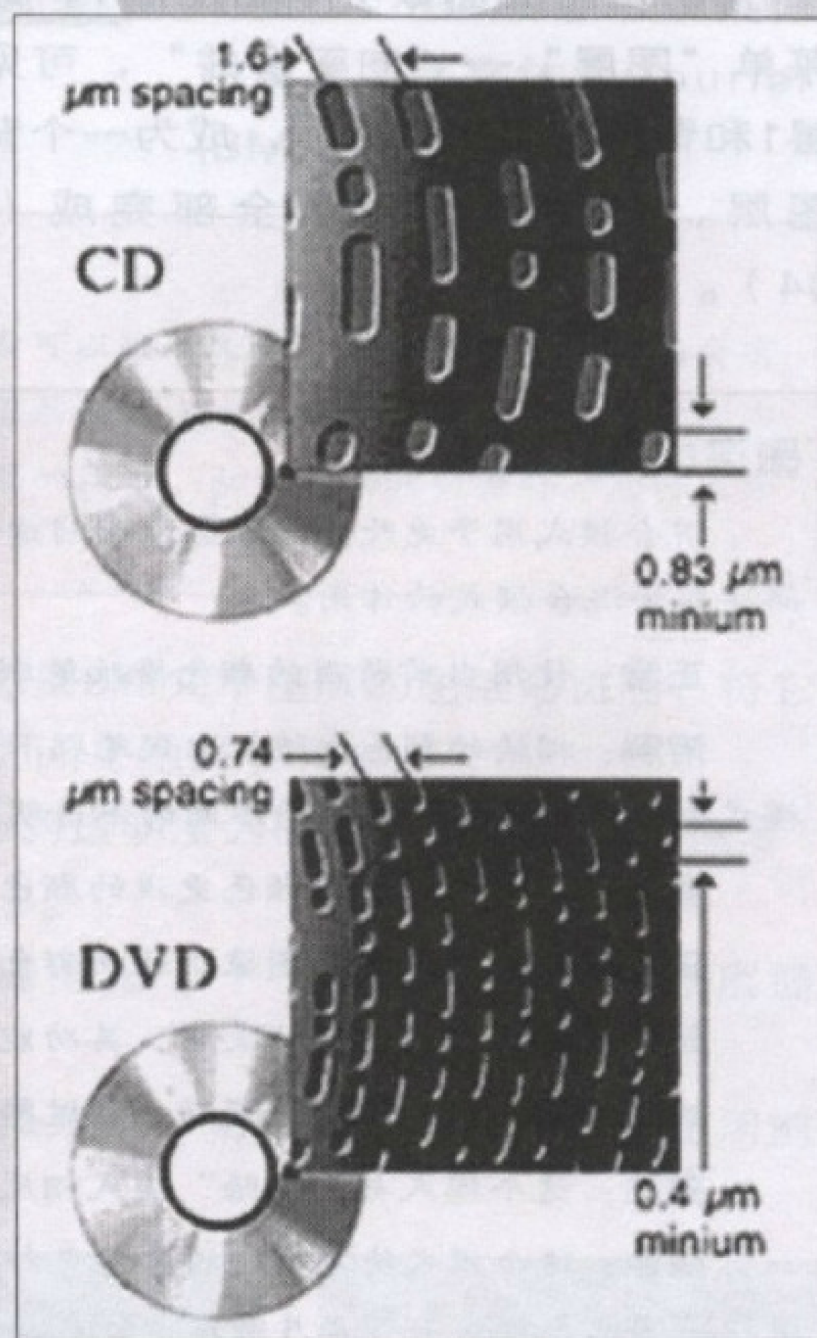


1.妥协中产生的DVD标准：东芝成为新的“旗手”

1994年9月，日本的PIONEER（先锋）公司宣布将推出一种尺寸与CD-ROM相同、容量却要大8倍的新型光存储介质，并得到了许多厂商的支持。一直执光存储之牛耳的SONY和PHILIPS公司不甘心失去主导地位，3个月后即抢先公布了自己的MMCD（Multimedia CD）标准，单面容量高达3.7GB。被抢了先机的另一方阵营也毫不示弱，于1995年1月正式发表SDCD（Super Density CD）标准，双面容量达到5GB，支持这一标准的厂商阵容很强大，包括东芝、三菱、松下、日立、JVC等制造商及时代华纳、环球影视等电影公司。一时间双方唇枪舌战，争执不下，最后还是在好莱坞的强大压力下，双方达成了妥协。1995年9月，由SDCD阵营的8家公司及MMCD阵营的SONY和PHILIPS公司一起组成了DVD Consortium（DVD联盟），共同确定新的标准。

从DVD Consortium的成员分布来看，东芝公司领衔的原SDCD阵营占据了主导地位，东芝也当仁不让地坐上了理事会主席的位置。更为重要的是，东芝和松下公司联合开发了一种叫作“CSS”的数字内容保护技术（下文中有详细介绍），被誉为防盗版的“铁布衫”和“金钟罩”，深得好莱坞巨头们的欢心。这样，东芝就在内容提供商们的支持下，从SONY和PHILIPS手中夺过了光存储“旗手”的位置，后二者虽对此深表不满，却也无可奈何。1995年12月，DVD Consortium公布了初步的DVD标准，它以SDCD标准为基础，接纳了MMCD标准的一小部分，也算给了SONY和PHILIPS公司一点面子。

DVD光盘的构造与CD光盘基本相同，直径都是12cm，存储密度则比后者大得多，单层单面的DVD光盘的容量即高达4.7GB，是CD光盘的7倍多；双层双面的容量更是高达17GB。这主要得益于DVD光盘上记录数据的凹坑尺寸和轨道间距都比CD光盘小（如右下表所示），因此大大提高了数据的存储密度。要读取DVD光盘上的数据，就必须使用频率较高、波长更短的635～650nm红色激光器。因此，DVD光驱一般能识别CD-ROM光盘（有双光头和单光头两种），但CD-ROM驱动器却无法读出存储密度更高的DVD光盘上的数据。



DVD与CD光盘的存储密度区别。



DVD与CD的参数比较：

	CD/VCD	DVD
盘片厚度	1.2mm	0.6/1.2mm
最小凹坑长度	0.83μm	0.4μm
凹坑宽度	0.6μm	0.4μm
道间距	1.6μm	0.74μm
光斑直径	1.74μm	1.08μm
激光波长	780nm	635～650nm
容量	650MB	4.7GB（单层单面）
视频压缩格式	MPEG1	MPEG2
视频质量	240线	540～720线
音频质量	44.1kHz、16bit	96kHz、24bit
数据传输率（1X）	150kB/s	1350kB/s

这时DVD的含义已发生了变化，从最初只针对电影光盘的"Digital Video Disc"（数字视频光盘）扩展为内容更广泛的"Digital Versatile Disc"（数字多功能光盘），并针对不同用途规定了各种具体规格，主要有5种。

"白皮书"中DVD规格一览表

规格	标准	用途
DVD-ROM	DVD-Book A	文件、程序
DVD-Video	DVD-Book B	电影发行
DVD-Audio	DVD-Book C	唱片发行
DVD-R	DVD-Book D	视频存储
DVD-RAM	DVD-Book E	DVD创作应用

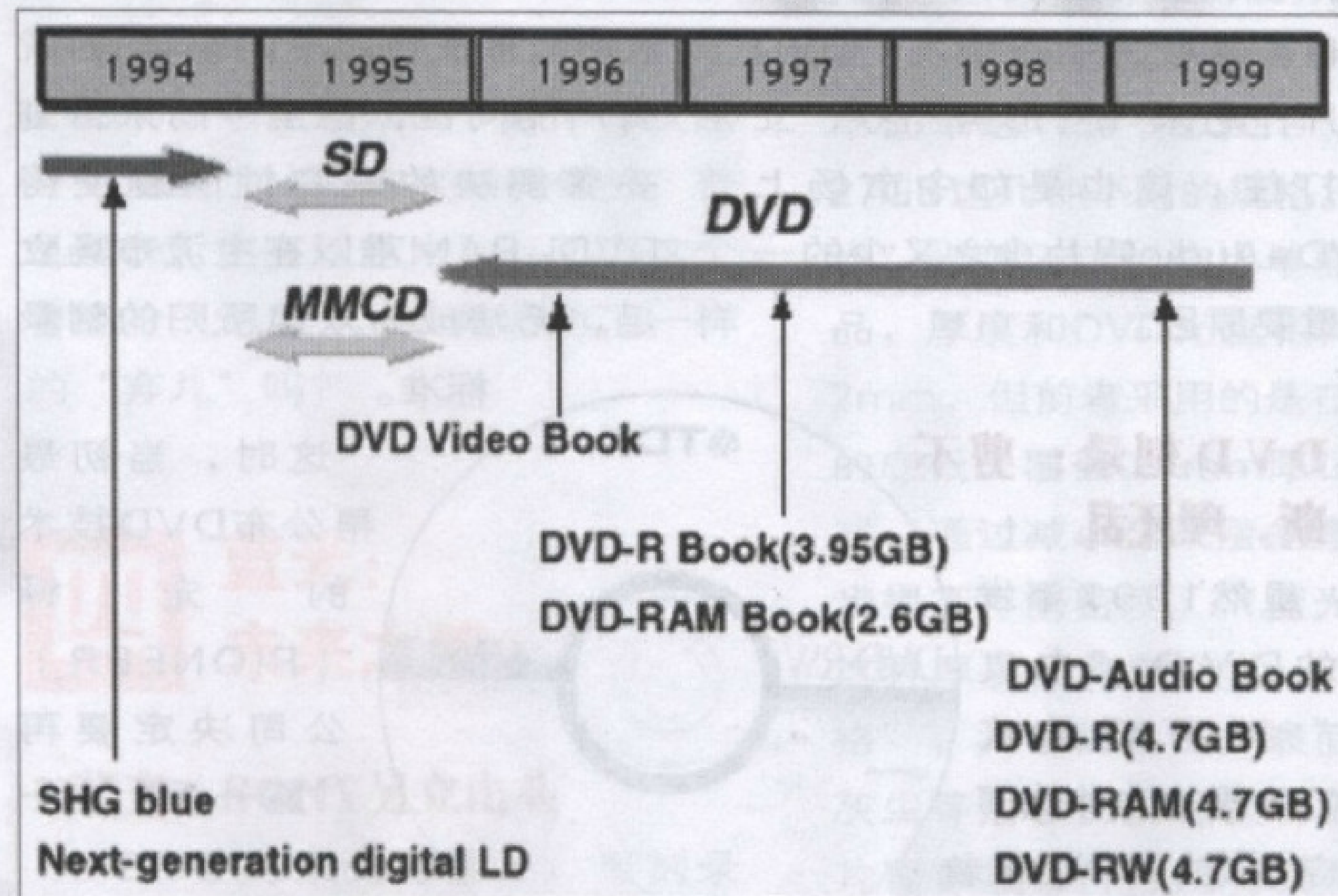
DVD的超大容量使它能提供比CD更好的音质和图像质量。DVD-Video采用MPEG2视频压缩技术，支持8种语言，可播放135分钟的高清晰影片；DVD-Audio则采用96kHz的采样率和24位的采样，这些性能指标都比对应的CD规格高得多。以上5种规格的DVD光盘就用途而言，和CD光盘的分类如出一辙，这里不再赘述。

DVD标准中最引人注目的，是它规定了极其严格的防盗版技术手段。1996年7月，DVD Consortium公布了DVD的正式标准，俗称DVD"白皮书"。"白皮书"里详细设定了3种最主要的保护措施：分别是区域码（Region Code）、模拟信号保护系统（APS）和内容保护系统（CSS），这显然满足了好莱坞对数字影碟的要求。有了这"三大法宝"，无论好莱坞的电影公司还是那些唱片巨头们，都对这一新生事物表现出了少有的热情，他们积极配合硬件制造商，希望DVD取代CD光盘的步伐越快越好。1996年11月，第一台DVD播放机在日本上市；1997年3月，DVD产品正式登陆美国，到年底就卖出了200万张DVD影碟，1998年更是卖出了720万张DVD影碟。

好莱坞的一片苦心没有白费，DVD正开始成为他们的一个财源滚滚的钱袋子。不过世事难料，还没有等DVD完全普及，"三大法宝"就相继失效了。

2.魔高一尺，"盗"高一丈

尽管好莱坞在DVD标准的制订过程中煞费苦心，但"三大法宝"这么快就被攻破实在大大出乎他们的意料，而这可以说是市场自身的抵触和消费者乐此不疲的抗争共同作用的结果。



DVD规格的演变

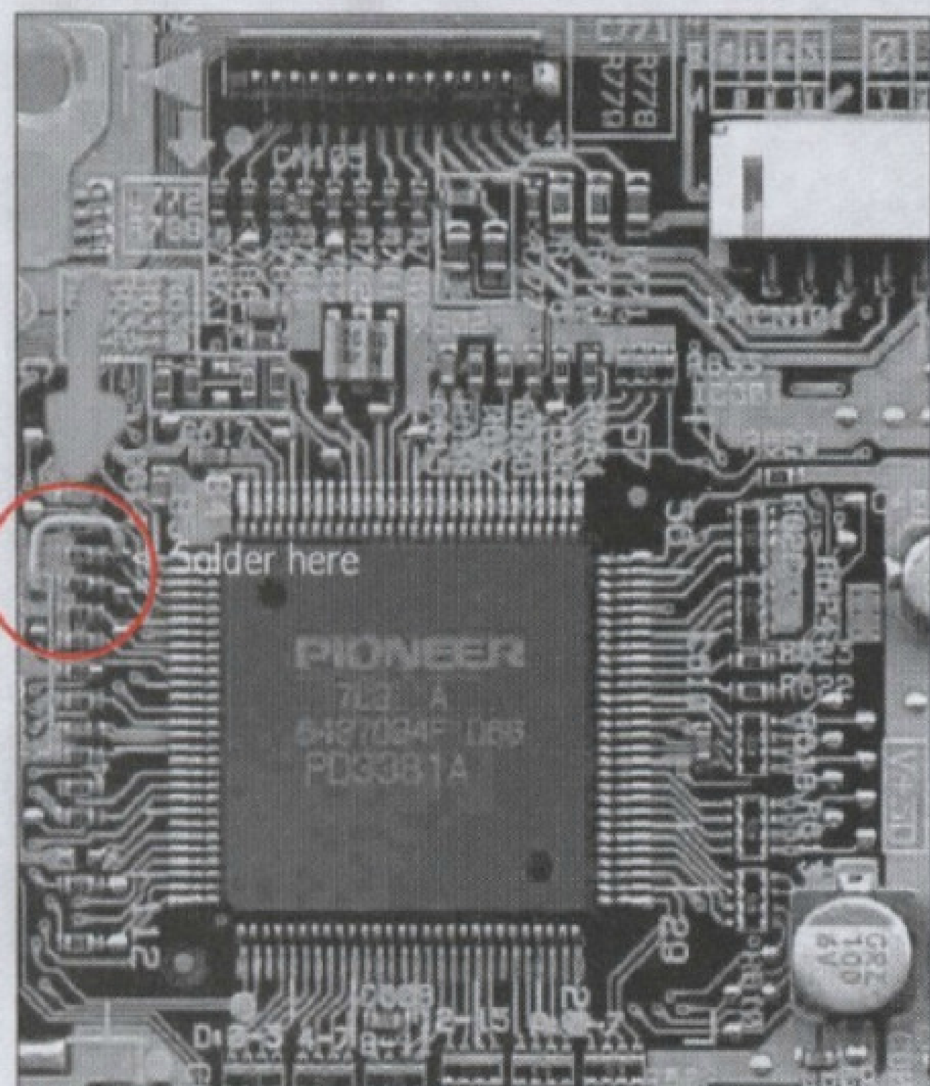


形形色色的DVD播放机和好莱坞发行的DVD大片，都被加上了区码限制。

（1）区域码（Region Code）保护：这项技术主要针对好莱坞的8大电影公司发行的DVD影碟。这8大电影公司为杜绝盗版现象，特意将全球根据"区域"和"盗版程度"的关系划分为6个区域，每个区域销售的DVD播放设备只能播放设定为在该地区发行的DVD影碟；中国大陆非常"荣幸地"被单独划为第6区。

显然，这种人为割裂产品销售区域的技术一开始就会受到市场的强烈抵触。消费者对此根本就不买账，谁愿意去买只能看某一区域发行的影碟的DVD播放机呢？这样硬件制造商们就不得不"另辟蹊径"，绕过这项技术的限制。像1998年前后生产的DVD播放机和DVD-ROM，一些"善解人意"的厂家特意在其背板或其他隐蔽位置直接设置区域码切换开关，可自由设置任意区域码；后来为了避嫌，1999年以后生产的产品干脆将区域码的改变通过遥控器实现，或由销售商在产品出售前改成全区码的。最后连欧美的DVD制造商也开始把"Multi Region（多区）"作为卖点，因为不这样做就很难卖出去。因此无论在国内国外，区域码的限制已是名存实亡。

（2）APS（Analog Protection System，模拟信号保护系统）技术：这是一项防止用录像机非法录制DVD影片的技术，它利用一颗Macrovision芯片将通过S-Video或AV端口输出到录像机的信号进行扭曲。这样录像机录制出的图像就会出现严重变形、扭动、没有彩色、明暗交替、上下滚动等杂乱现象，无法正常观赏，从而达到防止转录、复制的目的。



国外的爱好者想出了各种各样的方法破解Macrovision，改动电路板是比较常见的。

好莱坞利用像APS这样的技术手段防止自己的电影被转录，本来无可厚非，但这项技术却给电脑用户带来了一个很讨厌的限制，就是他们无法利用普通显卡上的视频输出（TV-Out）功能在大屏幕电视上欣赏DVD影片，尽管这完全是正当的消费行为；除非自己所用的显卡通过了APS-Macrovision认证（不用说，这当然会增加成本），否则就只能老老实实地在相对狭小的电脑显示器上观看了。为绕过这种不合理的限制，一些电脑爱好者琢磨出一些技术手段，以去除APS的干扰，有的消费者甚至直接去购买现成的廉价解扰器，自由录制喜欢的节目。这样，APS这道关卡也像纸老虎一样不堪一击了。

（3）CSS（Content Scrambling System，内容保护系统）技术：这是一项针对电脑用户的内容加密措施。如果说APS是针对输出到录像机上的模拟信号进行保护，CSS技术就是针对DVD影碟上的数字信号（以VOB文件的形式储存在光盘上）进行加密，因此又被意译为"数字信号保护系统"。利用该项技术可对DVD-ROM的视频解码部分和光盘上的文件进行严格的加密，防止用户从DVD影碟上把内容非法拷贝到硬盘上。即使用户采用特殊手段强行拷贝到硬盘上，也会因CSS系统对数据进行干扰而无法正常播放，还原后的图像会出现很多类似马赛克的干扰。


DeCSS的作者Jon Johansen

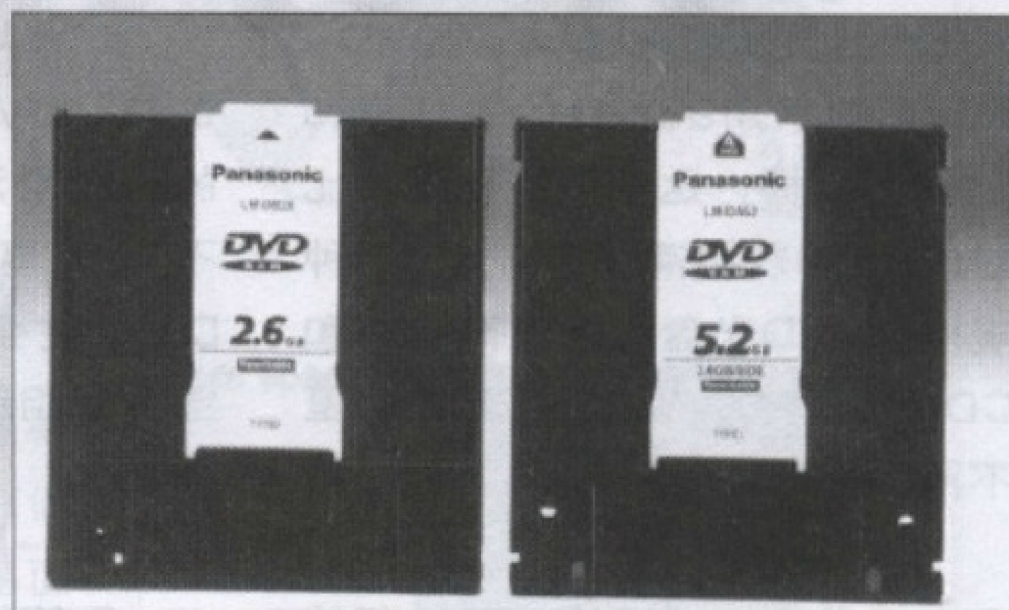
这项被吹嘘为"天衣无缝、固若金汤"的技术，在1999年竟然被一个16岁的挪威男孩用不到60kB的小程序攻破了。据说约恩·约翰森（Jon Johansen）因为找不到在他所用的Linux系统下播放DVD光盘的软件，于是就编写了一个将DVD光盘的内容拷贝到硬盘里的程序；这个被称为"DeCSS"的小程序不到60kB，却轻而易举地破了好莱坞给DVD套上的"铁布衫"。气急败坏的好莱坞当然不会就此接受这个男孩子的解释，把他告上了法庭，结果法庭宣判约翰森无罪。

CSS这最后一道防线的"失陷"还带来另一个后果，那就是延缓了DVD-Audio上市的步伐。当时唱片巨头们在观望了DVD这个新的存储介质两三年后，已觉得它的防盗版技术比较过硬，因而态度趋于积极，开始准备配合硬件制造商发行DVD唱片；后来一看形势不妙，立马打住。这也是如今市场上DVD-Audio唱片少之又少的一个重要原因。

3.DVD刻录：剪不断，理还乱

虽然1997年发布的DVD"白皮书"对可刻录式DVD的规格也作出了相应规定，不过随着技术的新旧更替和市场需求的变化，可刻录式DVD的标准变得异常混乱，和当初MMCD与SDCD的对峙比起来，有过之而无不及。

先说说最早产生的DVD-RAM吧。这可是DVD Consortium最初确立的标准，可最早的未必就是最好的。当初设定DVD-RAM规格的初衷是满足PC用户数据备份的需要，因此根本没有考虑与DVD-Video的兼容性，DVD-RAM盘片被设计成长方形的（看上去倒颇有几分像软盘），而不是传统光盘的圆形（搞不明白当初DVD Consortium的那帮人是怎么想的）；DVD-RAM盘片的读写方式也不同，单面容量只有2.6GB，双面容量是5.2GB，这种缺乏前瞻性的标准可以说是造成今天DVD刻录标准混乱局面的直接原因。后来的DVD-RAM新版本才开始着手解决这个问题，把容量提高到4.7GB。DVD-RAM得到了东芝、松下和日立的支持，在1998年9月就有产品问世，但至今尚未得到妥善解决的兼容性问题使得DVD-RAM难以在主流市场立足，无法成为众望所归的刻录标准。



最早的长方形DVD-RAM盘片

这时，当初最早公布DVD技术的先锋（PIONEER）公司决定要再"露一手"。一



DVD-RW盘片

段时间以来，先锋公司一直对东芝的后来居上、大包大揽很不满意，现在看到DVD-RAM难以承担一统江湖的重任，就提出了DVD-RW规格，得到了夏普、建伍、JVC等厂商的支持，并在1999年被DVD Forum（DVD论坛，DVD Consortium于1997年4月改为此名）接纳并列为标准。







SONY主导的Blu-ray Disc规格

这还没完，SONY和PHILIPS这两个光存储领域的“老大哥”，虽然在1995年迫于好莱坞的压力加入了DVD Consortium，但一直心有不甘。这时他们也提出了自己的解决方案——DVD+R/DVD+RW，分别用作一次性写入和重复擦写的标准。这两家公司联合HP、理光、雅马哈等组成“DVD+RW联盟”（DVD+RW Alliance），公然对抗前面DVD Forum认可的两个标准，准备一举翻盘，重新掌握主导权。

如今这3种规格仍在较劲，每一方都在巨大的市场利益面前不肯让步和妥协。随着DVD存储设备的市场需求越来越强烈，DVD产品的兼容性问题也将变得越来越严重。市场渴望出现统一的标准，可是每每喜欢在最后关头一锤定音的娱乐巨头们却保持沉默，并不准备介入。设身处地地想一下也不奇怪，对于这些娱乐巨头们来说，如何加强反盗版技术才是他们最关心的问题，“三大法宝”的失效已使他们对DVD的心态由原来的“越早普及越好”变成了“没有足够的保护，普及越快，伤害就越大”。DVD这个曾经的“宠儿”，会变成像CD一样的“弃儿”吗？

四 蓝光：未来之路？

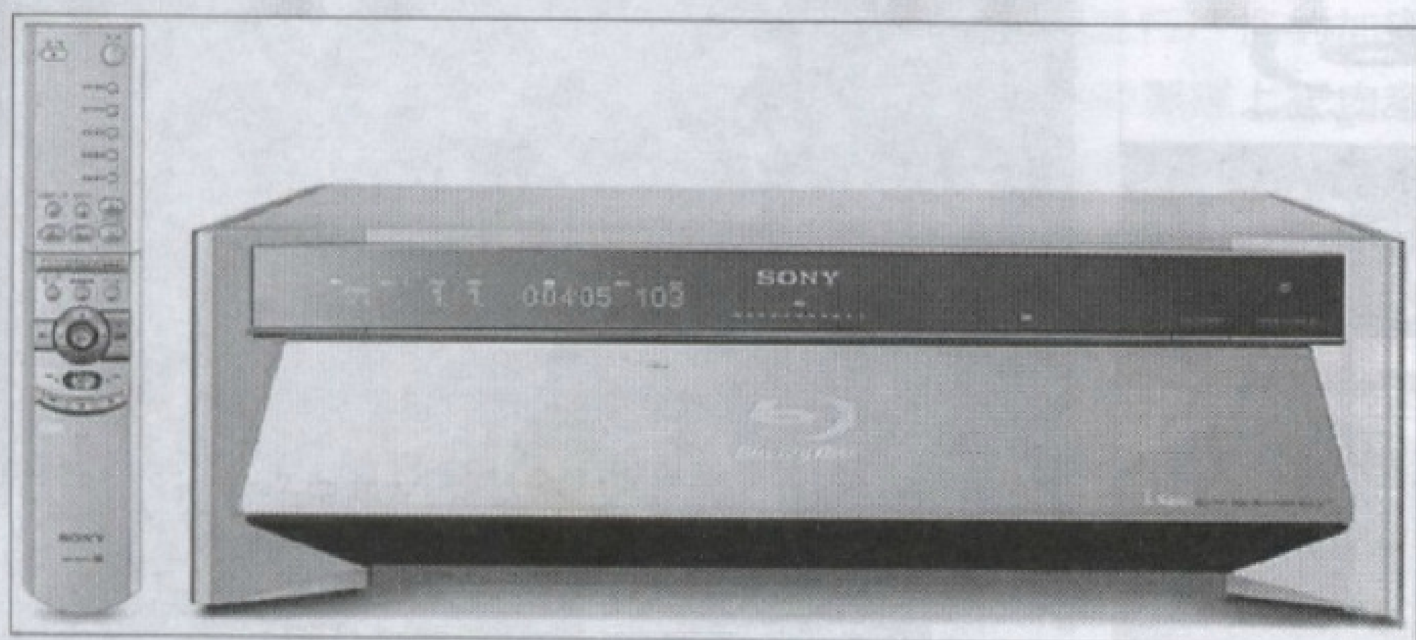
1.蓝光：SONY另立山头

DVD尚未充分普及，可刻录DVD标准之争也还在激战之中，为DVD送葬的钟声却已敲响了。光存储设备这种横跨IT业和娱乐业的产品，就像魔术师手中的扑克牌，让人眼花缭乱。2002年2月19日，日本、韩国和欧洲的9家公司联合发布了DVD之后的新一代光存储载体——Blu-ray Disc（蓝光光盘）。它们组成了“Blu-ray Disc Founders”（蓝光光盘创始人）组织，成员包括SONY和PHILIPS这两个老搭档、松下和日立这两个同属于松下寿的公司、夏普、先锋，还有韩国的三星、LG及法国的汤姆森（Thomson）公司。

2002年6月，该组织公布了“Blu-ray Disc”规格的说明书。“Blu-ray Disc”和CD、DVD一样，直径都是12cm，不同的是它采用波长更短的蓝色激光，而不是CD和DVD所用的红外激光和红色激光。“Blu-ray Disc”采用的激光波长为405nm，凹坑的尺寸比DVD更小，因此存储密度比DVD更高，单面单层容量有23GB、25GB和27GB这几种不同的规格。此外“蓝光”光盘还可制造出单面双层的产品，厚度和DVD光盘相同，都是1.2mm，但前者采用的是在1.1mm厚的底板上覆盖0.1mm厚记录层的方式，通过减小记录层的厚度可进一步提高存储密度。“蓝光”采用的这种厚度规格被称为“0.1mm规格”，为了防止盘片表面因指纹、灰尘等附着物引起误码率增大，盘片需要放在外形尺寸为129mm×131mm×7mm的光盘盒中。

2003年2月，“Blu-ray Disc Founders”组织开始针对光盘录像机的“蓝光”技术授权。根据其授权要求，任何想开发、生产和销售基于蓝光光盘的可擦写产品的厂商，除了必须和该组织的9个成员签订“Blu-ray Disc Rewritable Format and Logo License Agreement”（蓝光光盘可擦写格式和商标授权协议）外，还要与SONY、PHILIPS和松下这3家公司签订一个有关版权保护技术的协议——Content Protection System Adopters Agreement for Blu-ray Disc Rewritable（蓝光光盘可擦写规格的内容保护系统授权协议）。这两个协议的合同期限均为10年，由SONY公司负责对外授权业务。值得注意的是，这两个协议并不包括蓝光光盘规格的相关技术专利授权（版权保护技术除外），这些专利授权必须与相关的企业单独签订合同。





SONY推出的蓝光光盘录像机“BDZ-S77”

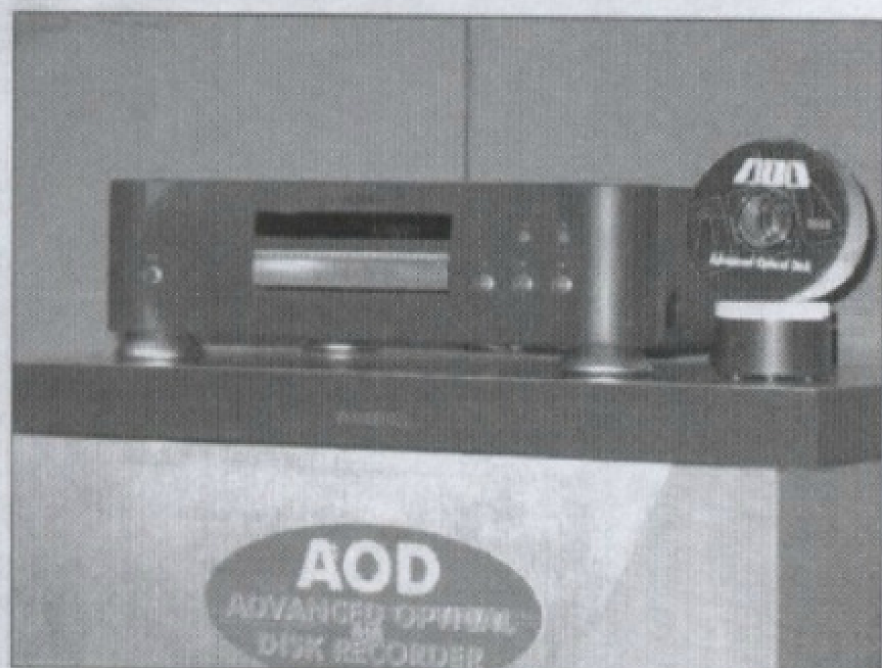
由此可看出，SONY公司在“蓝光”的推广中起着举足轻重的作用。该公司对“蓝光”的研究比较早，最初的名字叫“DVD-Blue”（蓝色DVD）。SONY显然借鉴了东芝在DVD方面推出“CSS”技术的成功经验，对版权保护技术格外重视。没有足以令娱乐巨头们放心的防盗版措施，是决不会得到这些“太上皇”的垂青的，也就不会在发生技术争论时得到他们的照顾。因此，SONY不惜联合宿敌松下公司（从当年的磁带录像机Beta vs.VHS之争开始，双方就一直在较劲），再加上老伙计PHILIPS，把有关“蓝光”版权保护技术的内容牢牢地掌握在它们3家手中。

2003年4月，SONY公司正式推出了世界首款量产的蓝光光盘录像机，这款可擦写光盘机“BDZ-S77”定价折合人民币约30 000元，看来绝大多数新技术、新产品在初期都是“昂贵”的代名词；同时推出的还有对应使用的单层蓝光光盘“BF23G”，容量为23GB。

2.AOD：东芝针锋相对

细心的读者会发现，目前担任DVD Forum理事会主席的东芝公司并没有出现在“蓝光”的发起人名单之中。在DVD时代呼风唤雨的东芝，对SONY无视DVD Forum的权威、另立山头推广新一代光存储标准的做法，可以说是看在眼里、气在心头。在“Blu-ray Disc Founders”成立之前，东芝就不断游说SONY和其他公司，认为“与现有DVD一样，新一代规格应该在DVD Forum上讨论”。如今，SONY居然不理会东芝的意见，拉帮结派，自顾自另搞一套，是可忍，孰不可忍。

去年8月，东芝终于正式和“蓝光”摊牌，联合NEC公司向DVD Forum提交了AOD（Advanced Optical Disk，高级光盘）标准。根据东芝的规划，预计AOD V1.0规格将会在今年秋天正式出台，并在今年内向市场推出相应产品。一场龙虎斗又要开演了。



东芝主导的AOD规格

对比“蓝光”和AOD，它们的相同点是都采用了405nm的蓝色激光技术，继承了光盘直径120mm和厚度1.2mm的“优良传统”。主要的差别有以下几点：

（1）数据轨道结构：“蓝光”采用仅在盘片凹槽设置记录轨道的凹槽（Groove）方式，AOD则采用了可同时在盘片凹槽与凹槽的岸部设置记录轨道的岸沟（Land-Groove）方式。记忆容量方面，Blu-ray Disc最大为27GB，而东芝AOD的最大容量则达到了30GB。

（2）厚度规格：两者的厚度虽然都是1.2mm，但AOD采用2张厚度为0.6mm的盘片粘结而成，以夹在中间的粘接层（层间分隔膜）为界，形成2个记录层，被称为“0.6mm规格”；而“蓝光”采用的则是前面所说的“0.1mm规格”。

（3）数字光圈（NA）：“蓝光”采用的NA值是0.85，而AOD采用的NA值则是0.65。

从技术上讲，AOD在光盘厚度上采用的“0.6mm”规格和DVD完全相同，可确保向下兼容DVD。由此带来的巨大好处是，AOD的大部分生产工序都可直接沿用现有DVD生产线的设备，这一点对于硬件制造商来说，也就意味着能节约大量的设备投资。此外，AOD光盘也不需要额外增加光盘盒的保护，这也有利于减少工序和降低成本。

对于AOD光盘来说，为了控制由于光盘弯曲和扭曲造成的倾斜角，就需要有倾斜伺服装置进行适当的矫正，也就是说它对盘面倾斜度的误差特别敏感。而“蓝光”对盘面倾斜角的允许量较大，因此不需要倾斜伺服装置，但“蓝光”光盘对盘面厚度误差特别敏感，因此就必须增加嵌入补偿装置。

目前，AOD光盘单层单面的容量可达15GB和20GB，相对“蓝光”已实现的27GB的单层最大容量略为逊色。不过，在双层光盘的研发方面，AOD则走在前头。今年5月，东芝公司展示了容量为36GB的可擦写单面双层AOD光盘，单个记录层的容量为18GB。

蓝光与AOD的参数比较

	Blu-ray Disc	AOD
尺寸	120mm	
激光波长	405nm	
盘片厚度	1.2mm	
视频压缩格式	MPEG2	
轨道纪录方式	Groove方式	Land-Groove方式
厚度规格	0.6mm规格	0.1mm规格
数字光圈（NA）	0.85	0.65
容量（单面）	23.25、27GB	15、20GB
敏感误差	厚度误差	盘面倾斜度
对DVD兼容性	差	好

3.透过纷争看本质：都是专利惹的祸

虽然现在关于“新一代光盘”标准的争论闹得沸沸扬扬，但细心的读者会发现：其实“蓝光”和AOD就其技术来说差别并不大（如上页表中所示）。相对于采用红色激光的DVD来说，“蓝光”和AOD都采用波长为405nm的蓝色激光，可以说没有本质区别。那么，为什么SONY和东芝这些公司都死咬着自己的标准，不肯妥协呢？这是因为谁都想向未来的行业标准中“塞进”尽可能多的属于自己的专利，以便从中获得源源不断的收益。

其实，在蓝色激光专利方面的争夺早就有之。Nichia和Toyoda Gosai这两个无名小卒，就曾为蓝色二极管的专利所属权打了长达6年的官司，这宗专利纠纷因此也大大延缓了蓝色激光技术在光存储领域的研发和应用步伐。对一项专利技术的争夺尚且如此激烈，更不用说对新一代光存储标准的争夺了。专利这个“能下金蛋的鹅”，让无数公司为了未来可观的授权收入而争得头破血流。Nichia和Toyoda Gosai这样的小公司如此，SONY和东芝这样的大公司也是如此。SONY之所以对东芝的后来居上耿耿于怀，就是觉得在DVD标准上采用自己的专利太少，没能赚到东芝那么多的钱。

只是，Nichia和Toyoda Gosai在争斗了6年之后，最终在去年达成和解，采取合作的方式共同向其他厂商提供技术授权，正所谓“有钱大家赚”。SONY和东芝也会这样做吗？“蓝光”和AOD会像当初的MMCD和SDCD那样最终走向统一吗？这一切，都将取决于好莱坞的态度。

4.究竟鹿死谁手：好莱坞掌握最后的决定权

如今“蓝光”和AOD的两个阵营都卯足了劲儿，争相拉拢合作伙伴，扩大影响。原本准备取代DVD的新一代存储技术，也将面临现在刻录式DVD遭遇的标准难以统一的问题。要说SONY和东芝可谓是一对旗鼓相当的对手，SONY在CD时代是领头羊，东芝在DVD时代则是行业的旗手。从双方的队伍上看，SONY领衔的“蓝光”阵营“人多势众”，然而缺乏重量级的娱乐巨头参与；东芝主导的AOD阵营虽说人气差了些，但东芝公司在DVD Forum这一行业组织中却是举足轻重，而且已和好莱坞巨头们形成了密切关系。那么究竟哪一方能笑到最后，便是大家关注的问题。

其实SONY也罢，东芝也罢，虽然出头露面的机会很多，但真正掌握最后决定权的还是娱乐巨头。因为对于大容量存储“胃口”最好的就是电影光盘，无论“蓝光”还是AOD，最先将它们投入使用的必然是影视业。所以简而言之，这两个规格，谁能成为新一代光存储的标准，就要看好莱坞的态度和偏向了。

对于好莱坞来说，光盘容量的飙升当然也重要，光盘容量大有利于发行画质和音质更好的电影，并能为观众提供更丰富的背景和花絮内容。但对于电影公司来说，电影光盘的容量并不是最重要的，能否提供可靠、放心的防盗版措施，才是他们考量一项技术时最看重的东西，这就是好莱坞在DVD标准之争中偏向东芝的最重要原因，这次也不会例外。

因此，当我们长篇累牍地比较“蓝光”和AOD技术参数时，切莫忘了，类似“CSS”那样的数字内容保护技术才是关键所在。没有这样的技术，控制着数字内容的娱乐巨头们宁可把性能更好的存储载体拒之门外，正如唱片公司在CSS技术被破解以后，毫不犹豫地停止将要发行的DVD唱片一样。在技术先进性和商业利益的有效保障当中，电影公司和唱片公司这些内容提供商（Content Provider）都会不含糊地选择后者。大家应该还记得，当国人已习惯观看VCD时，美国的普通家庭还停留在录像带的时代。



就像我们在本文上篇中提到的那样，如果没有戏班子来演出，再漂亮的戏台最终也只能是摆设。

PATENT IS MONEY

对设备制造商来说，专利就是金钱。

结束语

回顾光存储设备20多年的发展历程并展望未来，我们不难发现，这个音乐数字化的产物，始终处于IT产业和娱乐行业互相交织的地带。它就像一辆货车，日新月异的IT技术如同汽车的引擎，推动着它的载货能力呈现指数式增长，而疑虑重重的娱乐行业则像小心翼翼的货主，总担心自己的货物放在车上不安全，所以往往只用这辆车运载很少的货物，甚至有时干脆就跑空车。

光存储设备，这种无论容量、还是互换性都非常优越的产品，往往因为各方利益的纠葛而放缓应用新技术的步伐。娱乐行业对数字内容版权保护的要求本无可厚非，而消费者希望享受到更高品质的大容量存储产品，也是数字化生活的大趋势。如何摆脱传统经济下的思维定势，达到双赢的结果，应该是双方共同努力的方向。只有这样，光存储技术才能完全释放出它的最大能量，造福于这个“To be digital”（数字化生存）趋势越来越显著的社会。

Computer DIY

三招两式修电脑 安装故障篇(上)



■四川　老莱

初接触电脑的读者首先遇到的硬件问题多是安装故障，如安装不当造成硬件不能正常工作甚至损坏等。该如何解决这类故障呢？笔者整理了一些电脑硬件安装故障的经典实例，以期为你带来答案！

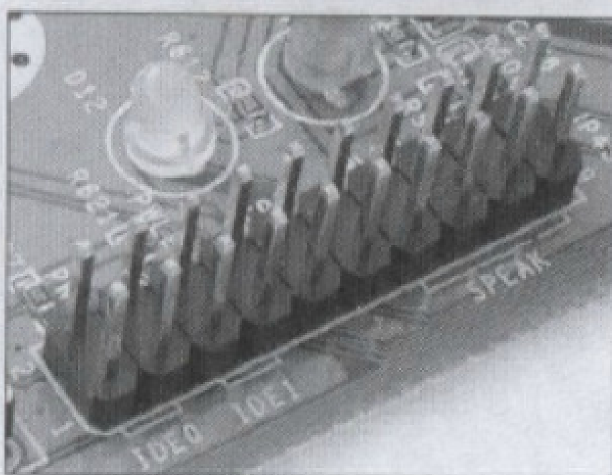
一、主板安装故障

主板的安装故障主要有：主板安装不正确、野蛮装卸，安装中将主板或板上的元器件损坏；劣质机箱的安装孔不标准，造成主板不能正常安装，而强行安装后工作不正常；安装其他配件时引起主板无法正常工作；不能正确连接前置面板接口线（如前置USB）。

实例一：不正确连接端子线

一用户的主板因灰尘过多拆下来清扫，重新安装时因忘记电源开关等前置面板端子线的插接方式，因急于要试机，便拿螺丝刀在那排插针上扫了一下，只听啪的一声，该主板的整流元件烧毁！大家安装主板时一般不建议用这种方法开机试机，且最好要弄清楚电源（Power SW）、电源指示灯（Power LED）、硬盘（HDD）、喇叭（Speaker）、复位（Reset）这些前置端子线的含义再安装。

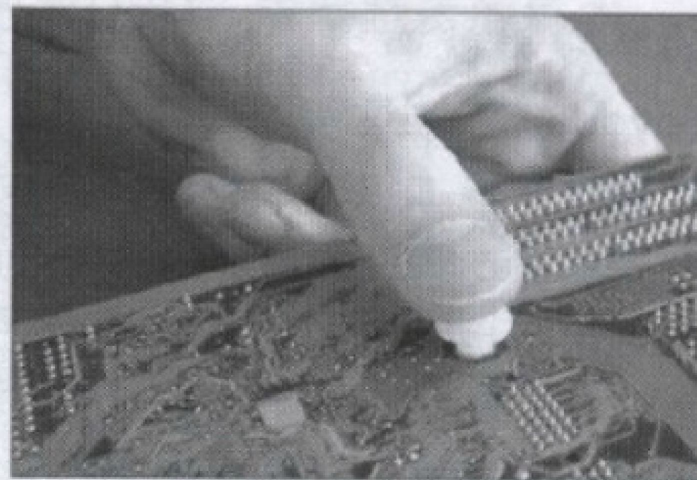




这些线和插头你搞明白了没有？

实例二：安装螺丝引起的故障

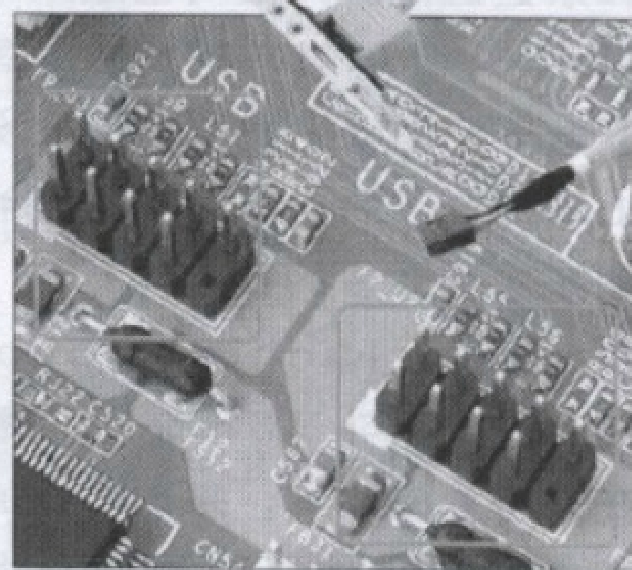
一朋友在更换机箱重装电脑后，发现电脑不断自行重启，怀疑是新换机箱电源功率不足所致。经笔者更换电源后无效，最后拆下主板，发现一个金属固定柱安装位置不对——虽然其机箱上有这么一个固定孔，但主板上却没有，所以该金属底座固定柱正好抵住主板上的线路部分，造成短路而不断重启，幸运的是没有因此而烧机。



有些地方需要用塑料支撑柱，不要装成了金属螺柱。

实例三：错误插接USB线

一主板前置USB接口的插针一般有3种，一为10针插头（2排），一为5针插头（1排），这两种插头的插针一般都固定到一起，很容易与主板上的相应插口连接；还有一种为分散的4或5针插头，且插头上一般没标记，如果与主板连接不正确就有可能损坏设备。这时需要仔细查看主板说明书中关于这几个接口的定义，分清USB接口中5V、Usbdt+、Usbdt-、GND（接地）4根线在主板上相应的接口位置，就可一一对应插之。5V（VCC）为供电线，一般为红色；GND为接地线，一般为黑色；Usbdt+和Usbdt-为一组信号线。



连接USB插针时注意方向，新购的后置挡板接口也要注意。

实例四：主板不工作了怎么办？

一台MVP4主板、K6-2的CPU、128MB现代PC100内存的老电脑，一次重新安装内存后显示器黑屏，整机不工

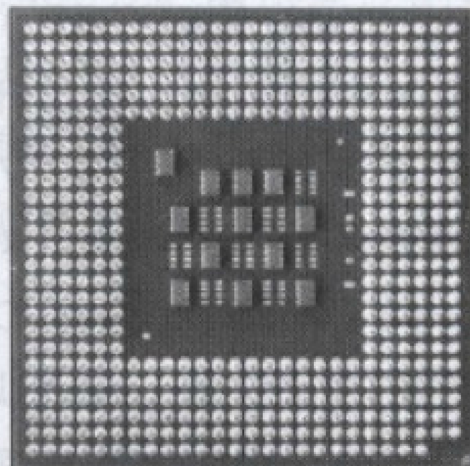
作，也没有喇叭报警声。更换内存后无效，仔细观察发现电源风扇正常运转，但主机不动作，拔掉硬盘电源线等采用“最小系统法”诊断故障也无效。遂想起取掉主板电池试试，给主板电池放电后整机恢复正常。事后判断可能是插内存时槽内灰尘太多引起短路，使主板保护功能启动，自动停止了主板的工作。在以后的维修实践中，笔者又遇见几起因CPU或显卡安装不正确或超频过度造成的此类故障，解决办法同样是给主板CMOS放电。所以你在安装主板或其他配件时如果也遇到类似故障，不妨先学着取下电池或短接CMOS清空跳线，给主板放电试试。

二、CPU安装故障

CPU安装故障主要有：CPU安装不到位、CPU插针歪斜或折断、风扇安装不正确、风扇损坏造成散热不良、主板不能正常支持所安装的CPU、CPU转接卡引起的问题等。

实例一： CPU插针歪斜或折断

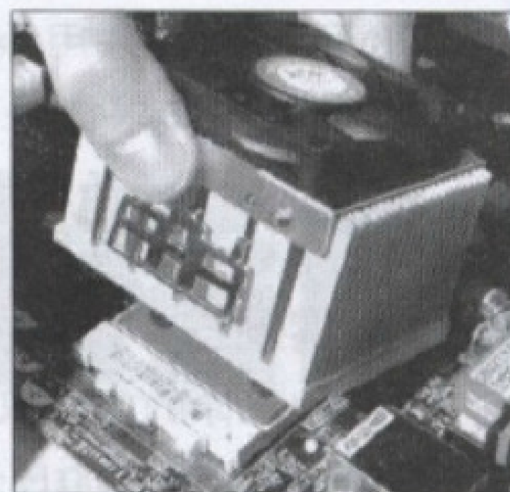
一块赛扬800MHz，由于该用户没有注意到其底部插针有轻微歪斜而强行安装，造成无法正常开机。取下CPU后发现有两根针已被强行折弯，其中一根从底部1/4处断裂造成CPU无法使用。考虑到断针在插针的中间部位，不好焊接，便找来一稍粗于插针的铁丝，将其剪成比断针稍长一点点，然后插入断针所在的插孔，上好CPU后能正常使用。此例故障告诉我们，安装CPU前一定要先看看CPU的插针是否上下左右都平直，如果不能很轻松地将CPU插入插槽，就不要急于强行安装，先检查CPU插针或CPU插座是否有异样。



P4 CPU的插针非常密，弄断了就更麻烦了。

实例二： CPU风扇故障

一电脑使用中频繁出现警告窗口，接着便出现蓝屏死机，重新启动电脑后速度变慢。笔者关机后打开主机箱检查，用手触摸CPU风扇，感觉十分烫手；再次开机后仔细观察发现CPU风扇轴承缺油，转动困难，造成散热不良（系统或CPU会因温度过高而进入自保护状态，出现死机现象），加入少许润滑油后恢复正常。此外，很多用户在初安装风扇时会常常安装不到位，不是歪斜就是贴合不紧、散热不良，造成死机增多，这也是需要注意的。



风扇一定要安装到位。

实例三： 风扇引起的小问题

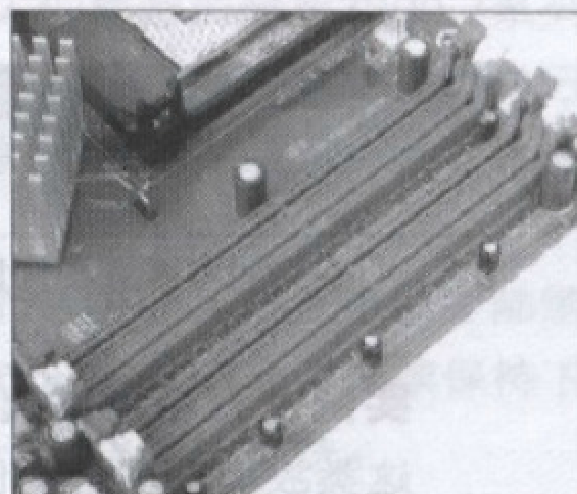
一新电脑装好后，在BIOS中查看CPU电源及风扇转速时常会死机。可能有两种原因：一是主板侦测不准，如果更换风扇也有这种情况，则可先断定是主板问题，如果主板无侦测功能，使用有测速功能的风扇也可能会造成死机等现象。二是风扇问题，这时需更换风扇。

三、内存安装故障

内存安装故障很多人都遇到过，例如灰尘引起内存短路或内存安装不牢、主板Bank数限制和内存单双面问题、内存的CL参数设置影响内存稳定性等，这些都比较令人头痛。

实例一： 内存最常见的安装问题

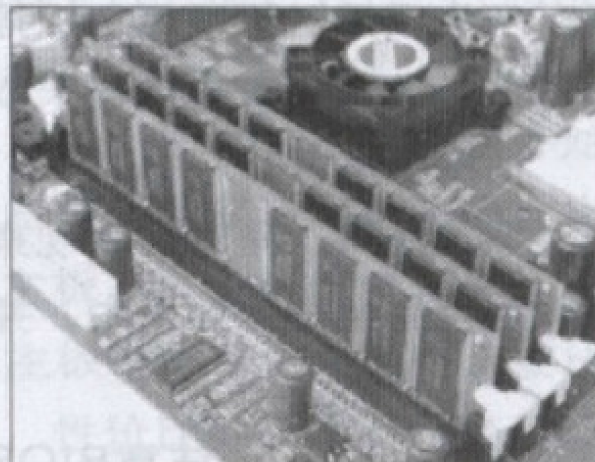
将内存或电脑装好后（有时只是搬动了一下电脑），启动电脑，显示器黑屏、主机内小喇叭发出连续的长鸣声。这一般是因为内存安装不到位、没有装紧或内存插槽积灰，而使得内存接触不良所致。解决的办法很简单，可先用小毛刷清扫内存插槽和内存金手指上的脏污，然后将内存重新插紧即可。



内存槽应保持清洁。

实例二： Bank数的限制

大家知道，主板芯片组（北桥）的支持能力及CPU的寻址能力，是决定内存最大容量的两个关键因素，也就是说采用什么级别的芯片组，直接决定了主板能最大支持的内存容量。对于早期一些主板芯片组来说，也许单根128MB或256MB的内存条就无法正常使用，这点可参看主板说明书的Bank提示。



安装内存也有讲究。

例如，基于i845D芯片组的华硕P4B266主板，有3根DDR内存插槽，但因为i845D芯片组只能提供4组Banks，因此插满3条DDR内存时只能有1条双面的（双面内存条占用两个Bank）和两条单面的（两个单面内存条再占用另两个Bank）。具体来说就是，P4B266主板的DIMM 1槽使用Bank 0/1，适合插一条双面内存，

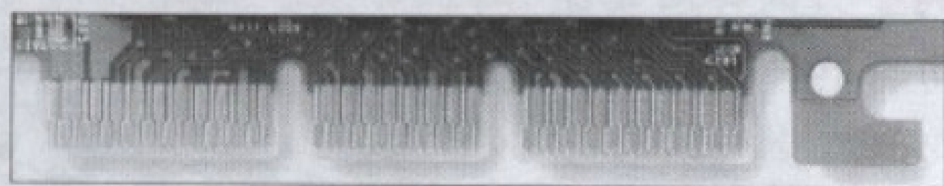
DIMM 2/3槽共用Bank 2/3。因此在DIMM 2/3槽中，如果任一条槽使用一根双面DDR内存条，另一条插槽就不能使用了。

实例三：注意BIOS设置

如果你的内存只支持CL=3（SDRAM）或CL=2.5（DDR），那么就不要强制将BIOS中的此项参数设为CL=2。如果你的电脑出现莫名的死机与“非法操作”等现象，不妨将BIOS中的内存频率或CL参数适当降低，例如将133MHz降为100MHz，CL=2降为CL=3。

四、显卡安装故障

除显卡本身质量问题引起的安装问题外（例如显存质量问题引起的随机性花屏死机），显卡的故障问题主要有安装中显卡物理损坏（如各种元器件及线路板/金手指损坏）、驱动不完善、BIOS设置问题等。



安装时不要划伤了显卡的金手指。

实例一：驱动引起的故障

这类故障占很大比例，如有的版本的驱动程序存在严重的Bug，如果安装该驱动之后出现系统死机增加、花屏严重或跟其他软硬件不兼容等问题，最好的解决办法就是下载其他版本的显卡驱动（不一定是最新，但最好是厂商发布的正式版）更新之。

实例二：安装显卡时不到位或显卡安装不正确，也容易引起显卡安装故障，如显卡与主板接触不良或主板插槽有问题等。对于这类故障，可先将显卡取下，再检查显卡及插槽里是否有污物/灰尘，然后将显卡稍用力插入插槽，同时注意观察显卡的金手指部分是否完全进入插槽中，并将固定螺丝拧紧。

实例三：注意BIOS设置

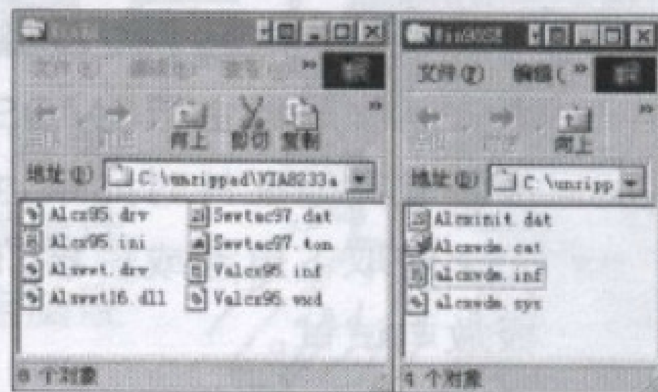
对于一些集成显卡的主板（特别是Intel的整合芯片组），如果其显存共用主内存，则需将内存安装在第一根内存条插槽上，以便集成显卡能正常调用主内存。此外，如果显卡对“AGP Fast Write”（AGP快写）支持不好，打开BIOS中的相关选项也会影响稳定性。

五、声卡安装故障

现在大部分新装机的读者用的都是整合声卡，整合到主板上之后少了插接卡的麻烦，故其问题也多来自驱动的安装和声卡的设置。

实例一：新系统不认老声卡

一声卡无法在Windows 2000/XP中被正常识别。解决办法有三：一是到网上看看该厂家是否提供最新的Win2000/XP驱动；其二，可试着先将该设备在Win98下安装好，然后在Win98的基础上升级为Win2000/XP；其三，可使用型号相近的声卡驱动程序试试。



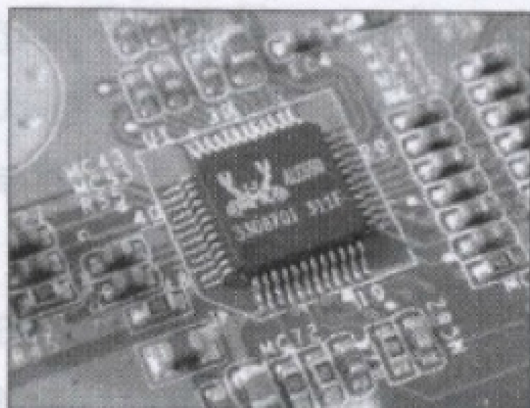
WDM声卡驱动的主文件后缀是.sys，而VXD驱动后缀为.vxd和.drv。

实例二：驱动不完整

一台主要配置为精英P4VMM整合主板、赛扬1.7GHz，操作系统为Win98 SE的电脑，安装驱动光盘中自带声卡驱动后不发声。经检查系统属性中声卡占用中断无冲突、音箱与声卡的连接也正常，这是怎么回事呢？仔细查看，该主板所使用的是Avance Logic AC'97 Codec（南桥芯片为VIA8233、Codec为ALC201）。到精英网站查询，该网站驱动和主板所带的一样，再打开光盘上该驱动的安装目录仔细观察，发现该目录中提供了Win9X、Win98 SE、WinMe、Win2000等多个子文件夹，对比后发现后3个文件夹中的驱动完全一样（都是32位的WDM驱动），文件数目比Win9X目录中提供的16位VXD驱动少。看来是由于该AC'97声卡的WDM驱动在Win98 SE下还存在一些兼容性问题，所以便尝试重新安装VXD驱动，将路径指为Win9X文件夹，重启电脑后系统发出了悦耳的声音。看样子故障就在于此，你如果遇到同样的问题，不妨换换不同版本的驱动试试。

实例三：AC'97不是全部

这个问题笔者在维修时经常遇到，很多用户安装声卡时，见说明书上自己的主板采用了AC'97声卡，就以为什么样的AC'97声卡驱动都能装上去用。很多AC'97声卡确实也能被系统认出并安装上去，且没有冲突，但问题就是不能正常发声。其实，所谓“AC'97声卡”只是由支持AC'97规范的芯片组南桥提供的一种软声卡，它需要通过CPU进行音效运算，最后用板载Codec（多媒体数字信号编解码器）芯片进行数模/模数转换的；不同主板上采用了各种不同的Codec芯片，常见有ALC系列、Realtek系列等，大家在安装时还是要选择对应Codec芯片的驱动安装才行。



ALC650的AC'97 Codec芯片

（未完待续）

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

本月市场动态

◆ CPU市场

本月CPU市场比较平淡，不过正是由于这样平稳的价格走势令购买力有了一些上扬。Intel方面，本月并没有新品出现，而在价格方面调整幅度也不明显。P4 CPU方面，P4 3.0C降幅达到50元，报价为3450元；P4 2.8C本月降50元，报价为2350元。主流P4 CPU本月调整不大，其中P4 2.4B降30元，报价为1340元。低端P4 CPU方面，P4 1.8A降40元，报价为1020元，而P4 1.7GHz则已降到970元。赛扬方面价格也有所下调，盒装赛扬4 2.2GHz降40元，报价为600元。赛扬4 2.4GHz本月大量到货，价格为650元。

AMD方面，本月整体的价格体系并没有出现太多调整，Barton 2500+降5元，报价为725元，而Athlon XP 2000+跌破500元，报价为495元。值得关注的是代号为Applebred的新款Duron CPU很快就在中关村上市，它采用266MHz的前端总线，额定电压为1.50V，目前1.6GHz Duron的价格为360元。

◆ 内存市场

本月内存市场的价格调整令人惊喜，由于DRAM颗粒价格受到市场需求疲软的影响出现降价，致使国内内存价格也是一降再降。现代内存本月降幅颇为明显，DDR266 256MB降35元，报价为285元，而DDR400 256MB降40元，报价为325元。Kingmax方面也有明显降幅，其中红色底板的DDR400 256MB降15元，报价为340元，而炫彩DDR333 256MB降25元，报价为345元。Kingston方面本月降幅相对较小，DDR266 256MB降5元，报价为340元，DDR400 256MB降10元，报价为405元。

本月的降价主要原因在于国际市场需求疲软，国内渠道商纷纷压低市场价格，而随着假期的结束，市场整体需求会有所增加，这也许成为内存涨价的一个诱因。预计9月份内存价格可能出现回升，不过涨幅会比较平缓。

◆ 硬盘市场

本月硬盘市场颇为令人振奋，串行ATA硬盘和IDE硬盘的前后降价，令许多消费者都准备出手购买了。IDE硬盘方面，各品牌降幅均非常明显。希捷酷鱼7200.7 120GB本月终于跌破800元大关，降了80元，报价为765元；酷鱼7200.7 80GB降65元，报价为615元。西部数据硬盘本月的降幅也非常明显，其中WD600BB降40元，报价为575元，WD800BB本月跌破600元，报价为595元；WD1200BB降幅也达到了55元，报价为815元。

串行ATA硬盘本月变化也很大，因为市场中不再仅有希捷的产品，西部数据和迈拓的串行ATA硬盘都上市了，其中西部数据串行ATA 120GB的价格为950元。希捷的串行ATA硬盘在产品线上也有变化，目前市场中销售的并不是此前人们熟悉的酷鱼7200.7系列的产品，而是酷鱼SATA V代的产品，目前希捷串行ATA 80GB和120GB的价格分别为725元和940元，同上月相比也有小幅下跌。

由于目前各品牌的串行ATA硬盘都在市场中陆续到货，所以预计下月这些产品的价格还会继续保持下跌，而IDE硬盘也会保持一定幅度的下跌。

◆ 主板市场

本月主板市场较为平淡，新品发布不是很多。Intel平台方面，唯一的亮点是848P主板的发布和上市，不过其800元的价位似乎和本身性能并不相符。一些845系列的主板因其低廉的价格成为低端用户不错的选择，而高端用户似乎更信赖865PE主板，865PE主板的价格普遍降到700～900元左右，成为消费者的购买热点。AMD平台方面，大厂的KT400主板性价比较高，以华硕、微星等品牌为代表的KT400主板均跌破600元大关，KT600主板也已开始发售，不过800余元的价格有些偏高。目前市场上出货量较大的当数KT400A主板，其价格适中，符合一般家庭的需要；nForce2主板性能虽强，但普遍要比KT400A主板贵百元以上，性价比并不十分出色。

◆ 显卡市场分析

国际市场中显存颗粒一直在涨价，一些小的厂家已无法招架，纷纷将自家的显卡抬价几十元不等。相对大的厂家，在保证零售价不变的前提下，对经销商的供货价有所提升，直接导致的就是经销商的利润空间萎缩。据业内人士分析，这一状况将持续到年底，

到时候显卡的零售价究竟涨还是不涨，众厂家都表示不好下结论，要看具体市场变化而定。

ATI：

抓住暑假这一装机高峰，力推低端的RADEON 9200SE和高端的R9800SE。市场对399元的9200SE反应比较强烈，因为其价格比较低廉；相反1099元的9800SE出货量就少得可怜，虽然赠送罗技的光电鼠，但也只是吸引了大众的视线，并没有吊起大多数消费者的购买欲，这也与其超频性能甚微不无关系。

NVIDIA：

高中低端全面开花，高端方面，GeForceFX 5900新品不断，普遍价格均不到3000元，性能优异但买者微乎其微；中端方面，GeForce4 Ti4200价格大部分在600~800元，性价比突出，而FX5600的价格也一降再降，目前市场最低价仅700余元；低端方面依旧是GeForce4 MX440的天下，有一批大厂MX440-8X竟卖299元，个别品牌使用MBGA封装、2.8ns显存颗粒的MX440产品以不足400元的价格热销，而FX5200的价格已跌到500元，取代MX440指日可待。

◆ 显示器市场分析

目前液晶面板的价格并不稳定，厂家以前做降价促销时，很少在促销期过后再把价格调回来，而这次以韩国厂家为代表的LG在17″液晶促销过后，却迅速将此款显示器价格上调500元。而其他厂家也将液晶显示器的价格上调了百元左右，相反纯平显示器却在降价，各厂家均推出了千元以下的17″纯平显示器，欲抢占低端市场。

CRT：

千元以下的17″纯平显示器绝对是市场的主力，一些显示器大厂的目标已开始瞄准900元以下的市场，将17″纯平的价格拉入900元之内。而中端的17″显示器价格一直平缓下落，价格在1200~1500元左右。至于高端的显示器，随着珑管的停产价格基本保持稳定，低端珑管价格仍在千元以上，而对于消费者而言，千元的17″纯平无疑更具吸引力。而15″纯平并没有因为千元17″纯平的出现而消亡，毕竟其价格比后者更便宜，一些企事业单位需求还是比较旺盛的。

液晶显示器：

从大趋势看还是在降价，不过最近随液晶面板的价格提升，液晶显示器的价格也略有提升，但这应该是暂时的提升，相信价格很快还会有一个下落的过程。而此时明基却将自己的一款17″LCD从4099元降到了3599元，与LG从3499元涨到3999元形成鲜明对比。市场上同时出现了很多小品牌的液晶显示器，并且大部分没有3C认证，在质量上没有保证，不推荐大家选购。

本月市场热点

光存储



三星52×Combo

本月光存储市场再度出现了巨大变化，引发这次巨变的仍然是三星的Combo。本月三星推出了52×白金版Combo，同时对其全系列Combo进行了价格调整，目前金将军52×康宝时尚版的价格降到了499元，而金将军52×康宝白金版的价格为510元。另外，在这次降价中，8MB版本的52×Combo价格也降到了569元。预计随着三星Combo的降价，现在市场中其它品牌的Combo也会在价格上有所变化，看来Combo市场在9月会出现比较明显的调整。

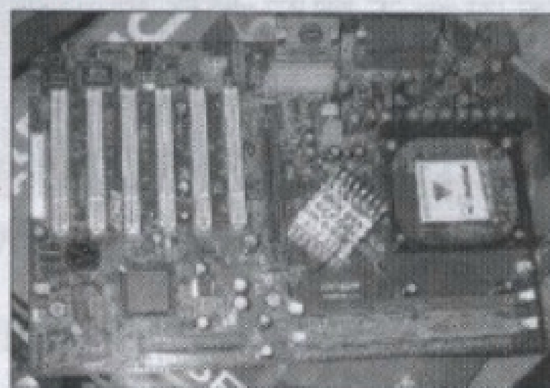
数码产品

本月数码相机市场出现了大幅度的价格调整，一些新品也在本月上市。柯达CX6200和DX4530上市，分别面向低端和高端市场，


柯达DX4530数码相机

价格分别为999元和3550元。索尼数码相机中的两款主力产品P8和P72出现降价，目前报价分别为3320元和2730元；另外，以小巧时尚著称的U10本月再度到货，目前价格为1100元，据称这是最后一批U10，喜爱它的朋友要抓紧时间出手了。除数码相机外，索尼的数码摄像机也有新品出现，型号分别为DCR-PC104E和DCR-PC105E，分别为7480元和8380元。值得关注的是，有些国产品牌的低端数码相机价格已在千元以下。

主板


昂达P5PE-X主板

Intel平台： 基本市场上的消费者购买意向分两种：845系列和865PE。大部分845D主板目前的产品价位在400~600元之间，比如华擎的P4I45D目前的价格在440元，受到低端用户的青睐。865PE的价格也不算很高了，昂达的P5PE-

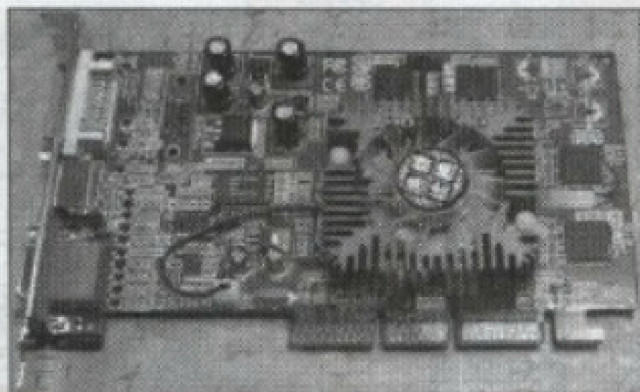
X目前售价只有699元，且还附送昂达的霹雳手光电鼠标、键盘一套，在865PE主板中算是比较超值的一款。

AMD平台： 即将消失的产品价格往往比较有诱惑力，以华硕、微星为代表的一线主板大厂将自家的KT400主板价格拉入了600元以内，性价比较为出色，虽然其前端总线只支持到333MHz，内存也只支持DDR333，但对于现在的AMD CPU来说还是足以应付的。如果你觉的性能不够强劲的话，还有nForce2主板可供选择，目前主流nForce2主板的价格在700～900元之间，论性能各厂商的差距不大，但因为功能配置的不同，价格还是有一定差异。

显卡

ATI： 低端的RADEON 9200SE获得了较大成功，得到了市场的认可，其399元的身价加上全接口的设计，得到广大学生和家庭用户的青睐。迪兰恒进的R9200SE是唯一一款不带DVI接口的9200SE，但其显存的默认频率比其他显卡高，为400MHz（其他产品为333MHz）。相对来说R9800SE就没有9200SE成功，这与其1099元的高价和几乎与R9500持平的性能不无关系，不过最近它的价格有所松动，市场上已出现了价格只有999元的新天下小影霸9800SE，仍然附送光电鼠标。

NVIDIA： 目前最受关注的要数GeForce4 Ti4200和MX440。阿斯玛特的Ti4200是目前市面上比较常见的廉价Ti4200显卡之一，64MB显存，性能足够跑现在所有的游戏，价格仅为650元，性价比较为出色。MX440方面，市场上出现了多款采用MBGA封装、2.8ns显存的产品，显存为64MB（128bit），性能较一般采用TSOP封装的显存强一些，且这些产品多支持AGP 8×、带DVI接口；以鼎瞻为代表的MX440显卡售价仅为399元，势必给其他同类产品以冲击。


采用MBGA封装显存的MX440显卡

显示器

液晶： LG在17”液晶显示器1710S促销过后，将价格由原先的3499元调回了3999元，而明基17”液晶FP781则由4099元降到了3599元，这一起一落反差明显。明基FP781的各项参数为最大分辨率1024×768，亮度300流明，对比度450:1，响应时间为25ms，可视角度水平垂直均达到160度，并且还带DVI接口，能提供更好的画面。

CRT： 由于“珑管”的停产，高端显示器方面目前没有太大变化，大众都把焦点集中到千元以下的17”纯平显示器上。而美格770PF+更是将价格打到了899元，这款显示器点距0.25mm，带宽为110MHz，在众多千元以下的显示器中规格不是最高，但价格却属于最低的行列。在高端大屏幕显示器方面，雅美达的19”纯平AS910T从3999元直落到2888元，这对于一款采用特丽珑管的显示器实在是难得，这款显示器的带宽为210MHz，对于家用及办公都是非常不错的选择。

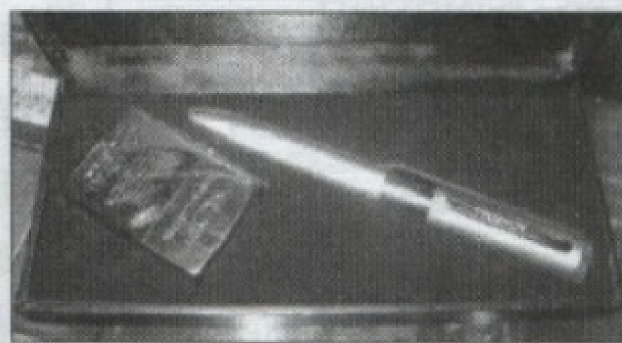
闪存盘

最近由于闪盘芯片的成本出现暴涨，笔者对闪存盘市场进行了一次简单的市场调查，从市场中商家反映的情况看，闪盘成本的增加对一些中小品牌的价格影响较大，不少中小品牌闪盘的售价已提升了近10%，也就是说原来360元左右的主流128MB闪盘的价格都提升了30元左右。

除闪盘成本增加外，笔者还发现近来消费者购买闪盘，除了注重闪盘的品牌、性能外，对外观的要求也越来越多了，市场上也出现了更多各式各样的闪盘。从早期人们常常见到的条状设计，到现在的腕表式、甲壳虫、钥匙扣及笔型设计等等，大家不难看出闪盘市场正从当初模具相似、甚至相同的状态发生转变，越来越多新颖的外观设计不断涌现，且大有增长之势。

在众多设计中，实用与美观的有机结合已被推到了首位，像旅之星推出的内置USB闪存盘的运动手表式闪盘，除拥有手表造型外，来历也比较特别。据称，它由奥地利的制表公司LAKS-WATCH设计，且采用日本东芝的机芯，可实现防水、防尘、抗震的实用性能，这款产品采用USB1.1接口，不仅可直接插在PC上使用，还配备了1米的延长线，操作灵活方便。

此外，近来市场上出现的笔型闪盘也很时尚，从外观上看，它俨然是一个普通的圆珠笔，不仔细看根本不会想到它会同闪盘有什么关系。可打开笔帽会发现USB接口和闪存芯片都固定在笔帽处，使用时只需将笔帽取下即可。容量据说从64MB～128MB不等，品牌为AOMeGA。目前64MB笔型闪存盘的价格为260元，128MB为360元，价格略偏高，但加上精美的礼品盒，作为礼物还是很不错的。


笔型闪盘

本月酷机推荐

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 2200+	520
主板	华硕A7V8X-X/LAN	599
内存	Kingmax 256MB DDR400	340
硬盘	西部数据WD800JB	710
显卡	镭之翼9100超值版64MB	499
声卡	主板集成	/
网卡	主板集成	/
软驱	SONY 1.44M	70
光驱	三星 52X Combo	499
显示器	LG F700P纯平	1488
鼠标	新观点 黑麒麟 光电键盘鼠标套装	168
键盘	套装包含	/
音箱	轻骑兵 B2280	129
机箱电源	富士康 风云139 (原装P4 3C认证电源)	288
整机	5310	

←大众型高性价比配置

虽然KT400芯片组的性能比nForce2略逊一筹，但由于价格低廉，KT400主板性价比非常高，连华硕集成网卡的KT400主板——A7V8X-X/LAN也降到了599元，相当超值。用它搭配Athlon XP 2200+，整体性能并不比高价的P4组合逊色多少。显卡采用了售价仅为499元的铭瑄镭之翼9100超值版，对于普通游戏玩家，RADEON 9100的性能已够用。至于显示器，我们采用了LG 795FT plus的替代产品F700P，其带宽为203MHz，在1024×768的分辨率下可刷新到100Hz，采用物理纯平显像管，显示效果非常出色。整套配置5300元左右，虽然没有达到P4+液晶的境界，但整机的均衡性很好，绝对比那些把钱用在表面文章上的配置实用得多。

→上网娱乐型家用配置

作为入门级家庭娱乐电脑，也许很多人都会选择整合型主板，其实如果搭配得当，单独配置显卡也不会增加太多资金。这里我们选择盈通YP4X400和斯巴达克镭9100，主板采用VIA P4X400芯片组，显卡则采用了RADEON 9100显示核心，从性能、规格上来说足以应付家庭娱乐的需求。40GB硬盘是低端用户的标准配置，价格只要490元，酷鱼的性能是不会让家庭用户失望的。显示器不用多说了，17英寸纯平是必然的，LG T710S只要998元，性价比很高。先锋的DVD是名厂品质，用户口碑非常好，价格也相当便宜。以上配置考虑的是普通家庭用户，所以各方面比较注重均衡，没有追求过高的性能，以实用为主。如果你家里只能用拨号上网，再加100元左右买块PCI接口的“软猫”就行了。

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Intel赛扬4 1.7GHz	440
主板	盈通 YP4X400	399
内存	现代 256MB DDR333	300
硬盘	希捷 酷鱼7200.7 40GB	490
显卡	斯巴达克 镭9100	499
声卡	主板集成	0
网卡	ECOM EN-589TX	37
软驱	SONY 1.44M	70
光驱	先锋 DVD-120A	315
显示器	LG T710S	988
鼠标	多彩E代双骄 键鼠套件	65
键盘	套装包含	/
音箱	冲击波SAC-131	100
机箱电源	百盛 青台Q06 (BS2000 P4 3C电源)	198
整机	3901	

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 2200+	520
主板	硕泰克SL-75FRN2-L	690
内存	Kingmax 256MB DDR400X2	680
硬盘	希捷 酷鱼7200.7 120GB	765
显卡	双敏火旋风9818FX	1099
声卡	主板集成	/
网卡	主板集成	/
软驱	SONY 1.44M	70
光驱	昂达 16X DVD-ROM	295
显示器	梦想家 G650	1599
鼠标	罗技极光旋貂 (随显卡赠送)	/
键盘	罗技 易上手	70
音箱	兰欣 S-3000	280
机箱电源	金河田 达硕101	240
整机	6308	

←高性能3D游戏配置

对于玩游戏的朋友来说，AMD平台还是很好的选择，它在合理的价位上可提供足够的性能，省下来的预算我们可在其他方面进行改进，这样机器的整体性能会更出色。玩游戏显卡当然不能差，双敏火旋风9818FX（ATI RADEON 9800SE）无疑很不错，对于发烧友来说，它赠送的罗技极光旋貂同样是游戏利器。大容量的高速硬盘是必然的选择，在120GB硬盘价格下滑到800元以下的时候，我们不需要有任何顾虑。为营造良好的游戏效果，我们的音频系统也选择了4.1组合，身临其境的感觉会让你在游戏中更加投入。高带宽的显示器、手感舒适的键盘鼠标是我们愉快进行游戏的保证。这样的配置不但价格合理，性能上也能带给我们最大的满足。

驱动热报

1 **Intel**：2003年8月23日，Intel发布i875P芯片组Application Accelerator RAID Edition（应用程序加速器）最新3.51官方正式多语言版For Win2000/XP，i875P芯片组在Windows 2000/XP平台下可使用Serial ATA硬盘搭建RAID系统，从而大幅提升磁盘性能。这是Intel专门为其发布的应用程序加速器RAID版，安装它后可对RAID系统进行相关管理设置。

2 **VIA**：2003年8月18日，威盛发布Hyperion 4-in-1最新驱动4.49正式版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，本版新驱动有令人惊喜的全新元素加入，多个版本中一直未变的IDE驱动升级为3.20版，并且以前一直单独安装的Miniport驱动也整合进来了，用户可在安装时选择是否安装Miniport驱动。对于使用VIA芯片组的用户来说，及时更新4-in-1是很重要的，因为新驱动能增强功能或修正一些兼容性问题，强烈推荐大家更新。

3 **NVIDIA**：2003年8月14日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce4、GeForceFX系列芯片显卡最新雷管FX驱动45.23多语言版For Win9X/Me/2000/XP。新的雷管40系列驱动程序包括了全新nView 2.0、NVRotate、Digital Vibrance Control 3.0等特色功能，推荐使用GeForceFX系列显卡的用户安装这款驱动。

4 **Intel**：2003年8月15日，Intel发布852/855 GM/GMe、865G系列芯片组视频部分最新驱动13.3-4.14.10.3606版For Win9X/Me和13.3-6.14.10.3619版For Win2000/XP。最新版本的驱动解决了运行游戏、双头显示系统设置、系统不能进入休眠模式、DVD影片播放等方面诸多导致系统挂起死机显示崩溃的问题，强烈推荐大家更新到这一版本的驱动。

5 **SIS**：2003年8月25日，矽统发布声音芯片最新WDM驱动5.10.00.6110版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，这是适用于SiS630、630E、630ET、630S、630ST、635、645、645DX、648、650、651、730S、730SE、735、740、745、540等芯片组内置声音部分（7012）的最新驱动，其中还包括最新的声音设置应用程序。

本栏目驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2003年8月27日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	2.4B/2.66A（散装478针）	1340/1610
	Pentium 4	2.4C/3.0C GHz（盒装800MHz FSB）	1460/3420
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/1.8/2.0GHz	320/440/480/530
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2200+/2400+	430/495/520/660
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	198/285
	现代	DDR266 128/256MB	165/285
	Kingmax	DDR333 128/256/512MB	195/335/660
	Kingmax	DDR400 256/512MB	340/675
	金士顿	DDR266 128/256/512MB	195/340/670
	金士顿	DDR333 256/512MB	350/675
硬盘	迈拓 金钻9代盒装	60/80/120GB	660/735/955
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	595/710/945
	西部数据	600BB/2000JB/2500JB	575/1920/2680
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	490/615/765
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	685/790/925
主板	华硕	P4XP-X（845D）/A7V8X-X LAN（KT400）	599/650
	微星	845PE MAX/K7N2-L（nForce2 SPP）	710/910
	技嘉	8IPE1000（865PE）/7VA（KT400）	970/655
	升技	IS7-E（865PE）/NF7（nForce2 SPP）	880/790
	精英	MB845AD（845D）/K7VTA3（KT333）	500/500
	华擎	P4I45D（845D）/K7VM4（KM400）	440/466
	硕泰克	85LIR-CL（845GL）/86SPE（865PE）	510/830
	昂达	P5G（865GE）/P4GL3（845GL）	999/450
	磐正	EP-4PDAI（865PE）/8K9AI（KT400）	799/590
	Intel原厂	D845PESV/845GLVAL/D875PBZ	680/590/1850
显卡	华硕	V9520Magic/T（FX5200 128MB Video-Out）	720
	微星	FX5200-T 64MB/Ti4400-VTD 128MB	600/1360
	丽台	A280LE TD（Ti4200-8X 64MB）/A300TD（FX5800 128MB）	999/3300
	迪兰恒进	镭姬杀手9500 64MB/9700 Pro 128MB	1050/2990
	旌宇	掠夺者MX440-8X豪华版64MB/擒雷者XP标准版64MB	540/780
	昂达	雷霆9200SE 64MB/闪电9560 128MB	399/920
	七彩虹	镭风9800SE 128MB/风行5600 VIVO 128MB	1099/1399
	耕升	钛极350（No TV）64MB/火狐5600DT标准版128MB	699/999
	双敏	小妖G9818（MX440-8X）/速配8028（Ti4200）	499/819
显示器	三星LCD	171S/152S/151N/151S	3999/2799/2699/2599
	三星	785MB/783MB/763MB/753DFX	1500/1390/1180/1100
	明基	K791珑管/A771/A770/77g	1550/1190/1190/990
	明基LCD	FP557s白/FP581s白/FP591/FP781	2580/2890/3590/3590
	美格	770PF /796FD II /796FDX5/810FD	899/1399/1799/3999
	飞利浦	107X4/107P4/109B4/109P4	1340/1660/1790/2850
	LG	T710S/775FT Plus/T710pH/F700P	998/1188/1299/1488
	NESO	TD770V/HD770II/TD770A /FD910G	999/1499/1699/3999
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	180/190/190/180
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	335/295/335/335
	明基刻录机	5224P2/4824P2	480/399
	华硕刻录机	4824A/5224A	380/420
键盘鼠标	明基	52VA超薄/52TA/52VA+M100神雕侠侣	70/70/155
	爱国者	超薄手感王/英雄键盘	78/48
	微软	OfficeKeyboard Office键盘	380
	罗技	易上手/网际抢手	70/315

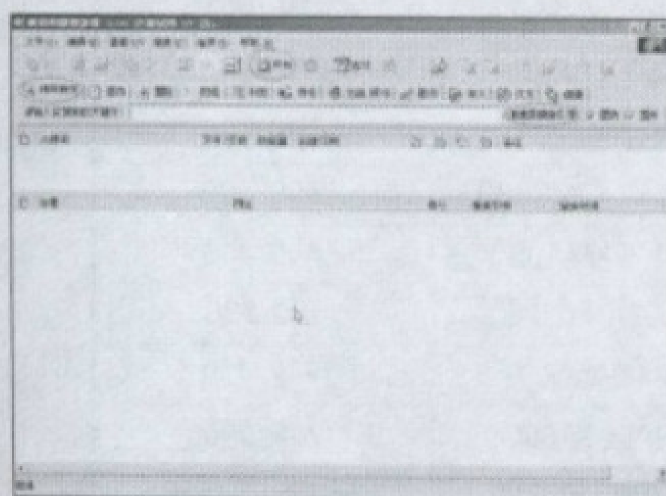
以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2003年8月27日。

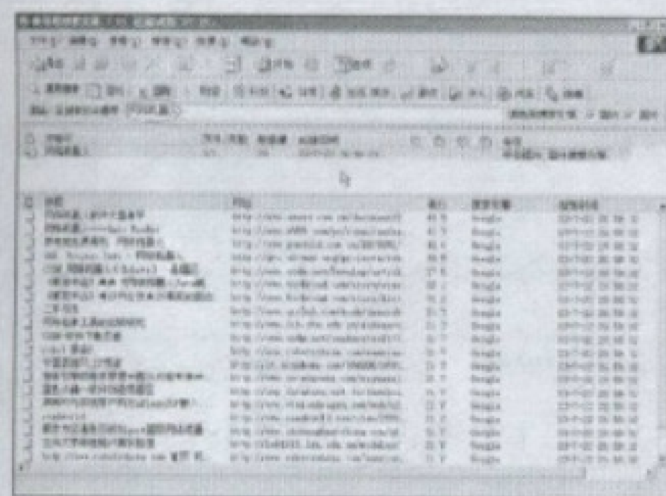
陪你去看机器人 BOT

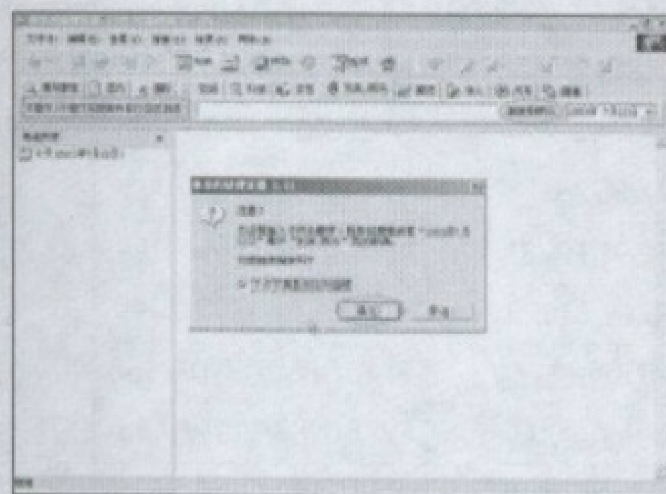
网络上的智能生物

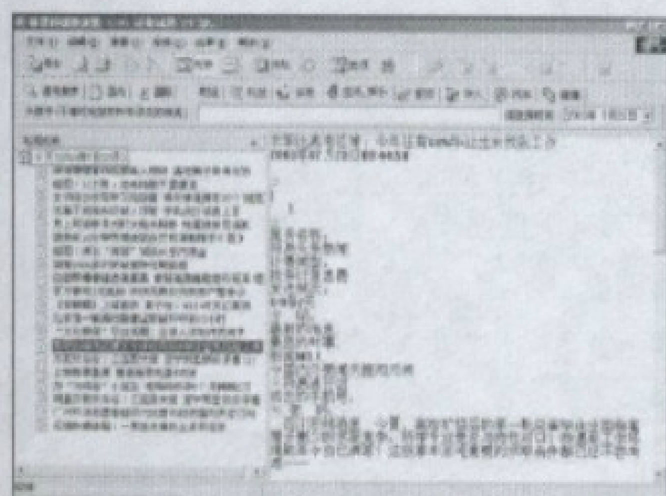
■安徽 蒲青

所谓机器人是指在工业社会生产和制造业中替代人来完成力所不能及或不愿干的工作，是一种自动化的机械工具，高级机器人具有人工智能，能够按照设计好的程序或指令完成复杂的工作任务。同样在网络世界中，早在20世纪90年代就出现了类似的机器人，这些机器人不知疲倦默默无闻24小时劳作着，它们的性质大多是在网络上无人值守自动运行的程序，一般都把这些软件机器人称为“Robots”或“Bots”。


图1


图2


图3


图4

不同类型的机器人完成不同的工作任务，网络上最常见的就是搜索机器人，像经常用到的Lycos、Google等，就采用了叫蜘蛛（Spider）的搜索引擎机器人，它能自动提取站点上的页面，并根据网页中的链接进一步提取其它内容，或转移到其它网站上。当用户提出检索要求时，由索引器为搜集到的信息建立索引，由检索器根据用户的查询内容再输入到检索索引库，并将查询结果返回给用户。其它机器人可以完成的任务还包括帮你购物（在电子商务网站中）、陪你聊天（在IRC或QQ中）、替你练功（在各种MUD和网络游戏中）等。

执著的搜索机器人

网民上网很多都会进行下载和查找资源，让机器人来替你完成这繁琐重复的劳动再好不过了。在资源下载和搜索任务中，大型搜索引擎可以找到的资源太多但也很乱，所以很多有特殊目的的搜索机器人软件应运而生，它们专门针对某类特殊搜索需求，如查找书籍、MP3音乐、电子邮件地址等。飓风搜索通和新易超级搜索器就是其中的一员，在这里我们向大家介绍并不算太熟悉的后者。

新易超级搜索器是新闻类搜索软件，以搜索速度快、功能强大而著称，

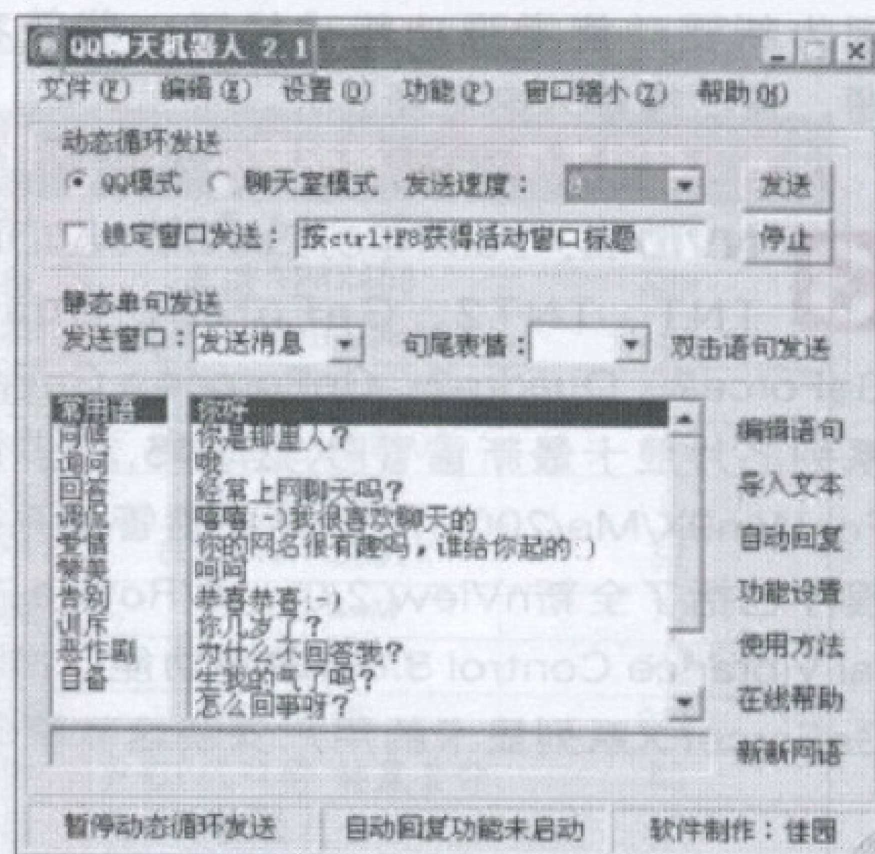
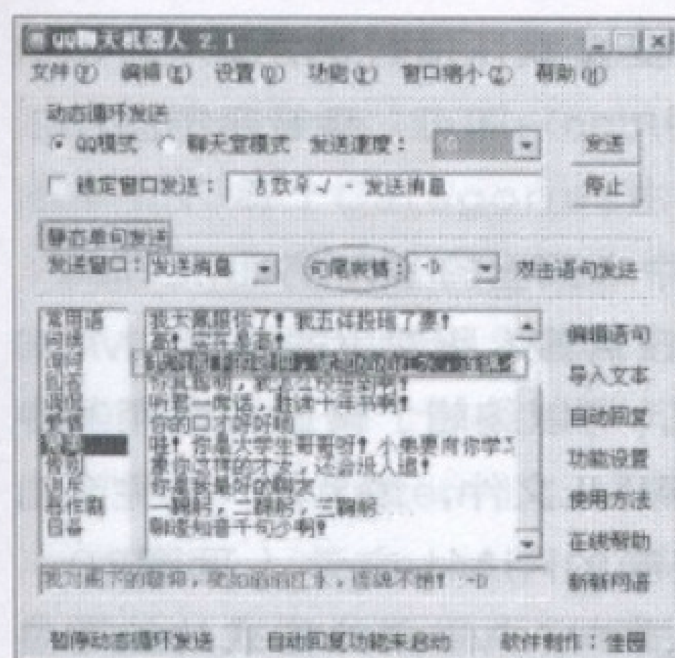
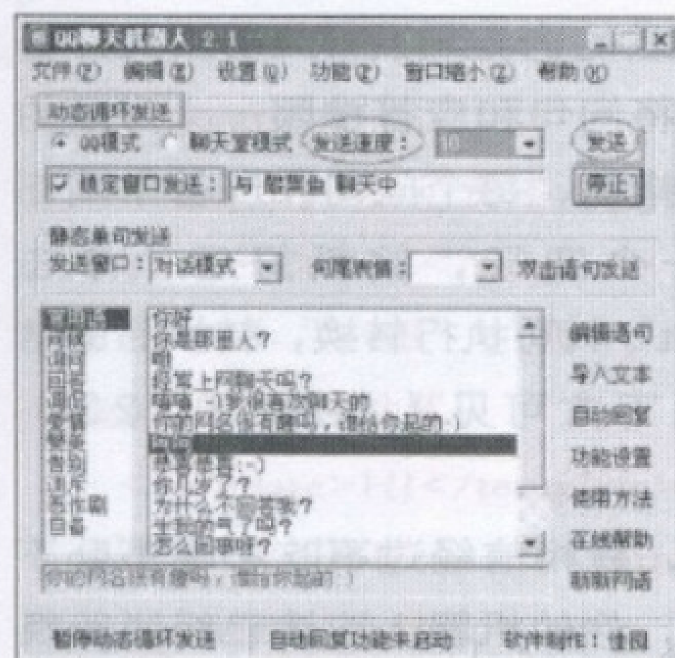


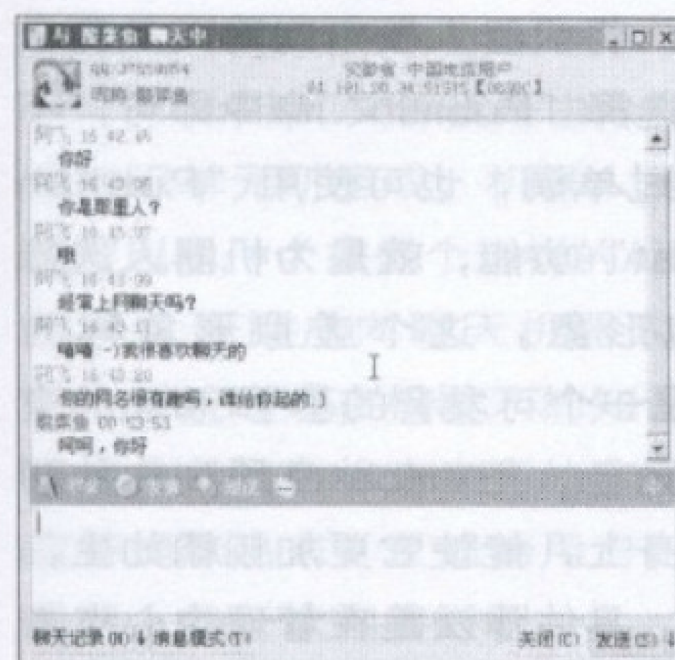
图5

并曾被评为五星软件，它使用智能化的自动搜索机器人，按照时间顺序搜索国内外著名的新闻站点，并将搜索到的新闻标题及相关内容下载到本地硬盘，使得用户无须登录任何新闻网站，最新最全的新闻信息就唾手可得。

新易超级新闻搜索器使用非常简单（如图1），它有两种搜索方式，一种是在“通用搜索”面板的输入框中填入所需要查找的新闻关键字，可以选择是使用“国内”还是“国外”的搜索引擎，点击“开始”按钮即可启动搜索过程。图2是“网络机器人”搜索后的显示结果，结果区上下分层，分别列出搜索任务和各条新闻的索引描述，双击该新闻索引条目就可在浏览器中打开阅读。另一种是“新闻搜索”功能，如果查找人


图6


图7


图8

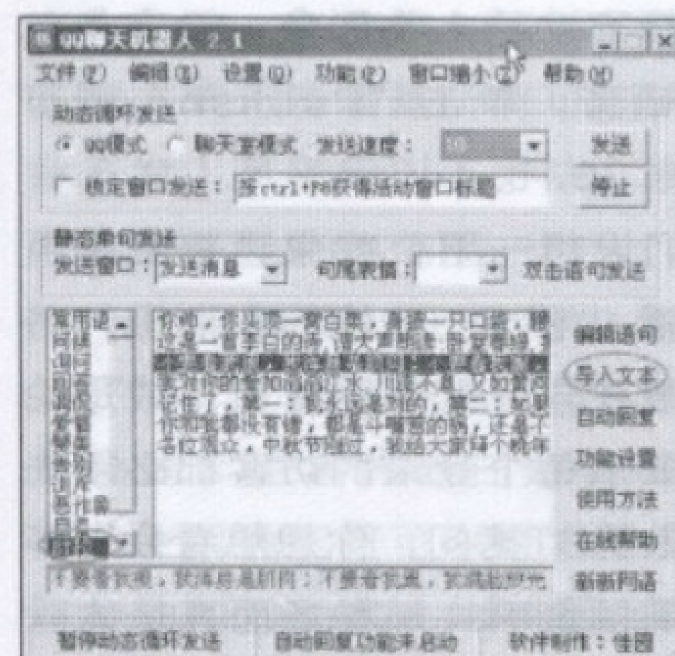

图9


图10

明确自己想要查找的新闻条目属于某一类，就可以使用该功能。需要注意的是，在这里你可以设置新闻的查询日期，并且在关键字一栏中保持空白，这就等于是向搜索器表明你要查询那天该类的所有新闻（图3、4是在“生活娱乐”栏查找了2003年7月22日的所有新闻结果）。

BT的聊天机器人

接下来该QQ聊天机器人出场了。过去使用IRC聊天的朋友都知道，IRC里有一种Bot,可以帮助管理员控制聊天频道，也可以替代网友聊天。在QQ流行后，QQ聊天机器人就诞生了，聊天无非是拼打字，手快的可以同时对付很多人，手慢的怎么办？让QQ聊天机器人帮你吧。QQ聊天机器人（http://www.my2222.com/oicqdown/2/qqrobot.zip）的所有程序控制按钮都集中在一个界面上（见图5），虽然看起来有点挤，但其实很好控制。程序已经预先按照分类设定好了很多常见的聊天语句，每个分类都以一个文本文件保存，如“你好，你几岁了”一类的“常用语”都保存在qqyj1文件中。

怎么使用它呢？首先确定QQ是打开状态，然后激活QQ机器人，先选择好想要说的话，然后根据你的QQ聊天模式设定好QQ机器人的消息发送方式。一般有两种方式：一种是QQ对话模式下的单句方式，只要选中了某条语句，双击该语句就可以将其发送到QQ对话窗口中去，并可为这条语句任意附加数十种句尾表情（见图六）。还有一种是动态循环发送方式，可将某一类用语以设定好的速度循环发送出去，如果设定的语句之间衔接巧妙且发送速度适中，那么对方很难知道他在和机器人聊天。具体方法是先在语句栏中选择好特定语句，然后确定聊天模式，如果是QQ聊天就使用“QQ模式”，如果在聊天室就选择“聊天室模式”。发送时间为一个整数值，每位数字代表实际时间0.2秒，如发送时间为10代表发送语句间隔为2秒，点击“发送”就开始动态循环发送语句了。如果你开了很多QQ聊天窗口，还可以锁定QQ聊天机器人专门向某个窗口发送，以防不慎把给甲MM的话发给了乙MM……只要在QQ聊天窗口中按下“Ctrl+F8”，该窗口的标题就会出现在“锁定窗口发送”栏中，选中该复选框即可（如图7、8、9）。

骨灰级互动机器人

上面介绍的聊天机器人都是做好的成品，我们也来看看如何打造一个属于自己的互动机器人吧！聊天机器人Alice，一个真正采用人工智能技

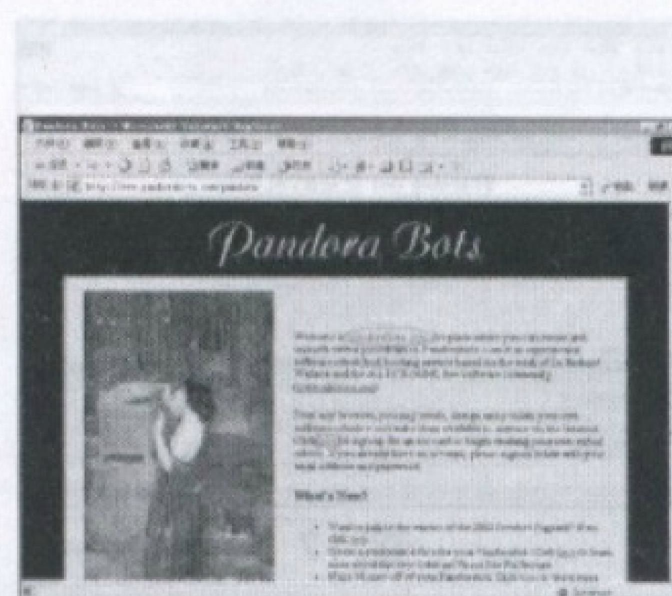


图11

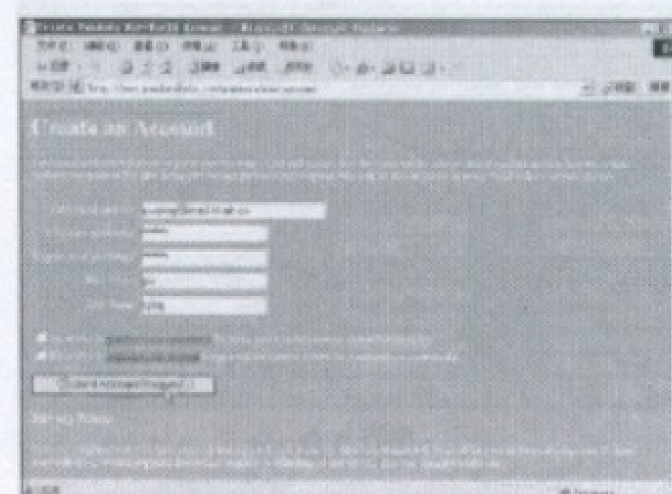


图12

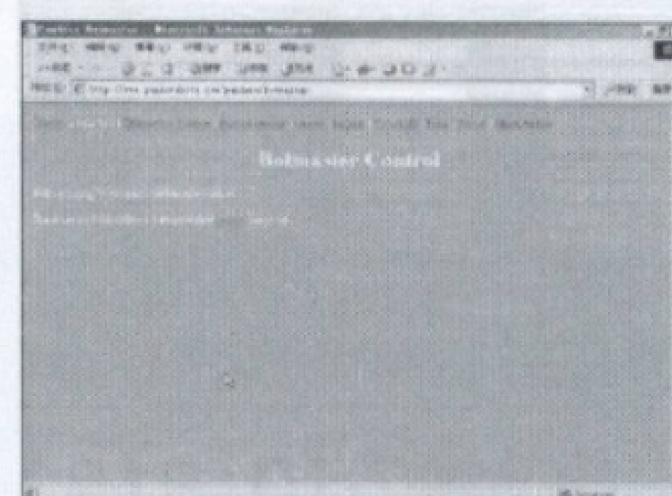


图13

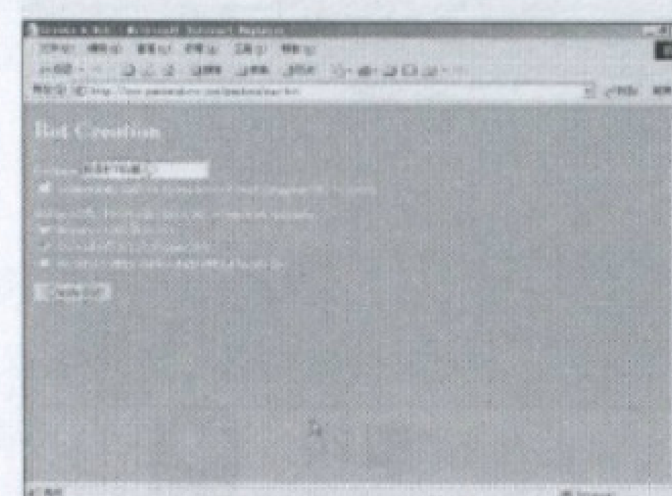


图14

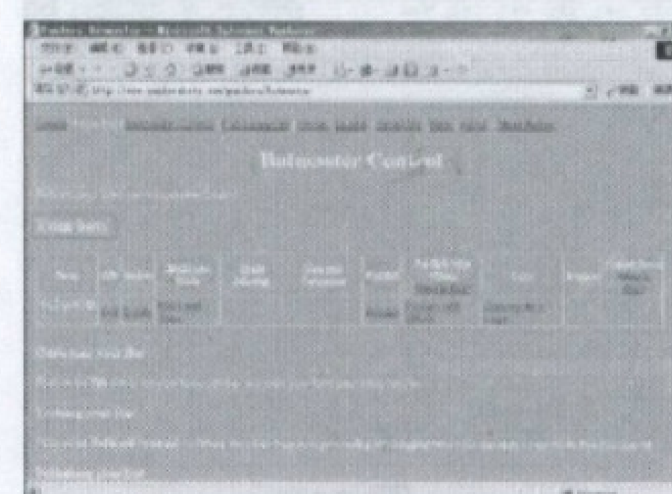


图15

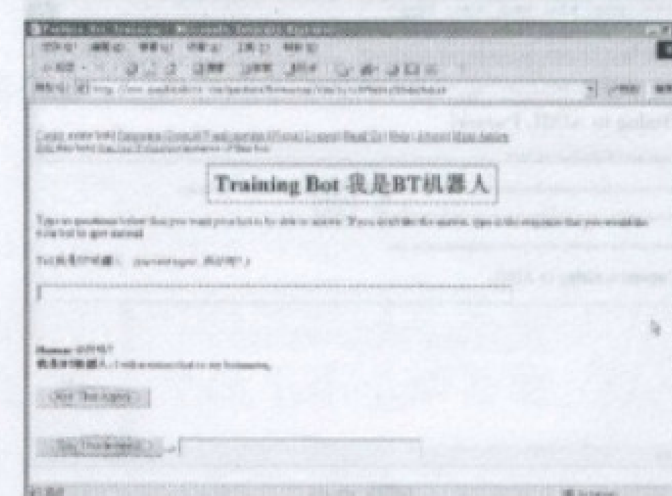
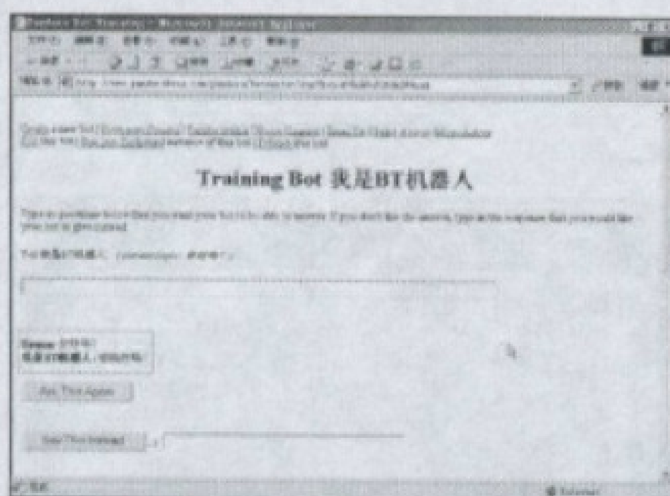
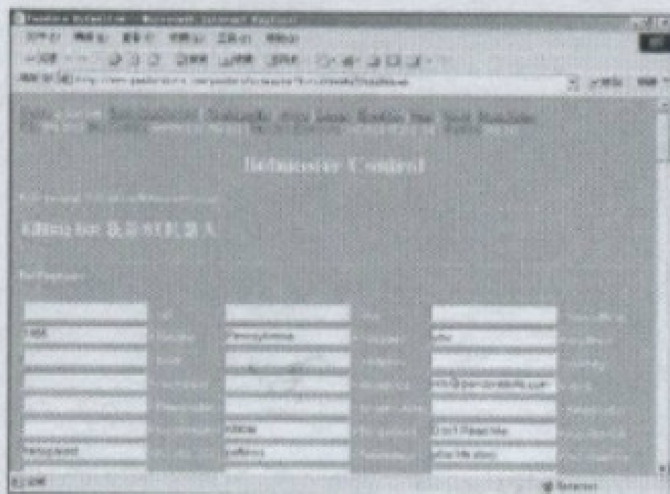
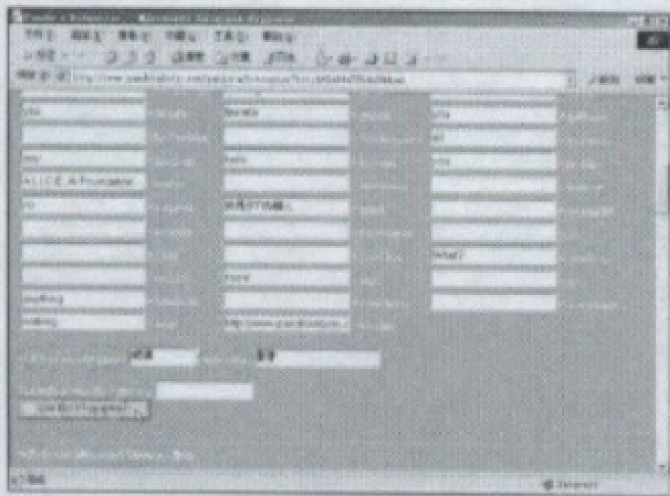
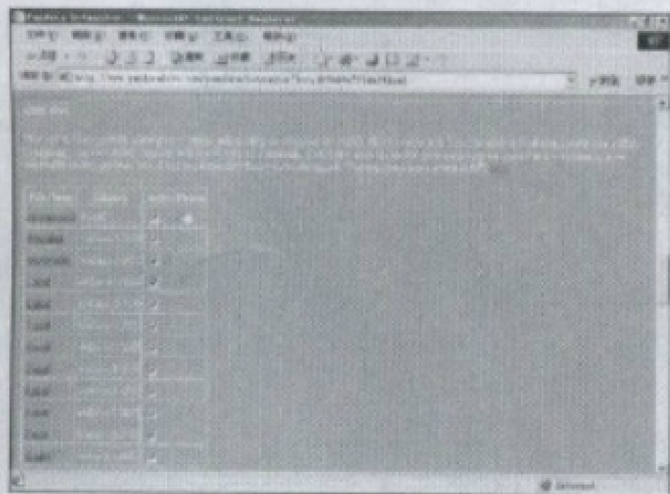


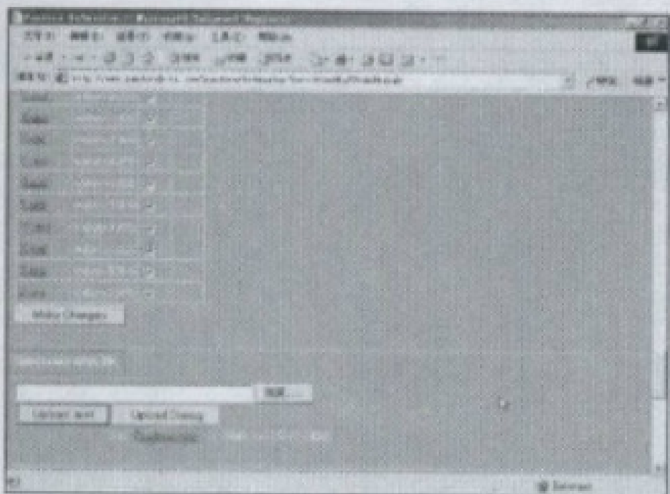
图16

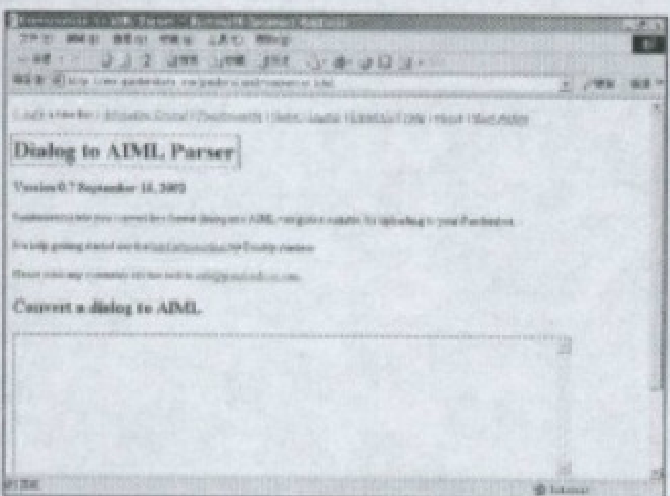

图17


图18


图19


图20


图21


图22

术实现的养成机器人，你可以按照自己的意愿创造一个独具个性的聊天机器人，然后训练它与来客对答，甚至还能让她说中文，说话时还可以有表情动作呢！这么夸张？不信先看看这个（如图10），心动了吧，那么咱们就看看如何炮制。

1.先到http://www.pandorabots.com/去注册一个帐号（如图11、12）。注册成功后会提示你还没有定义一个机器人（Bot），所以需要立即创建一个（如图13）。接着给机器人起个名字，然后设定初始智能级别，这里需要稍微了解一点关于AIML的知识（参看附录），不过也可以暂时忽略，先按默认值选择即可。点击“Create Bot”就可创建出聊天机器人，然后进入到机器人的设置管理中心（如图14、15）。

2.初始创建的机器人都是按照老外的知识结构设置的，不能说中文，大家交流起来就会有一定的障碍，这就需要训练。你既可以用“Build and Train”一句句教它说话，也可以通过“Edit”进入复杂的编辑设置模式，通过对机器人的知识库进行更改来满足需要。使用“Build and Train”很简单，只需向机器人问话，如果它的回答不符合你的要求，在“Say This Instead”中填入你希望它回答的答案再单击该按钮，单击“Ask This Again”查看学习效果，只要你有足够的恒心、耐心、诲“人”不倦之心，骨灰级的互动机器人指日可待也（如图16、17）。

当然如果你对AIML的语法规范很了解，还是使用“Edit”的编辑功能，对初始知识数据库进行大换血，使互动机器人能完全在中文语言环境下对答如流。进入“Edit”界面后，看到最上面的是“机器人属性”设置栏，每个属性有一个名字并可被赋予一个初始值，这些属性都能在AIML文件中作为变量使用“<set>”和“<get>”来设置值和输出值，也可以创建自己的属性变量，如果要打造中文机器人，就别忘了变量的名字和值全部使用中文。在“Add Bot property named”输入属性变量名，“With value”中填入初始值，“The default value for <get>'s is”表示未定义的属性变量默认值，然后单击“Set Bot Properties”即可，参看示例图18、19。

管理中心页面的下方“AIML files”栏列出了该机器人所使用的所有AIML知识库文件，可以编辑、修改或禁用其中任意一个AIML文件，或上传一个完全由你自己定制的AIML文件（见图20、21）。如果对AIML文件格式的编写感到头疼，可以使用“Pandorawriter”来将文本格式的内容转化成AIML文件格式。只需将问句和应答按照一一对应的方式依次排列，每个问句和应答中间都要间隔一个空行，编辑好后，单击“Convert”就可执行转换，转换后的结果在页面下方可见（如图22、23、24）。

好了，我相信经过不吃不喝不卧不睡的调教，你的机器人应该已经脱胎换骨BT不凡了，那么该拿出来让大家见识见识了吧！将机器人发布到网页只需在管理中心选择“Publish”命令即可，不过页面太过单调，也可使用“Publish with VHost”功能，就是为机器人选择一个虚拟形象，这个虚拟形象称为VHost，是一个可发音的基于Flash的交互式动画角色，把VHost应用到你的聊天机器人身上，能使它更加栩栩如生，宛如真人。具体作法是在管理中心点击“Publish with VHost”进入VHost发布页面，选择喜欢的人物形象，设定角色的高度和语音，单击“Publish”即可（如图25、26）。

让我们设想一下，如果再将发布页面进行编辑，增加一些修饰和点缀，将这个宝贝放在自己的网站首页，或是论坛入口，要求每个登录的访客都必须先通过机器人的BT拷问，你想想看会有多少人在门前倾倒啊！那种场面真是太壮观了（图27）！

附录

AIML（Artificial Intelligence Mark-up Language）的意思是人工智能标识语言，是一种采用XML（扩展标识语言）格式来书写的描述性语言，采用AIML格式文件使得人们可以通过输入知

识单元来训练机器人。一个AIML文件中包含了许多个称为"Categories"的基本单元，每个Categories由一对"问句"和"应答"组成，称为"刺激和响应"机制，单元中还含有其它一些可选择的内容。在每个单元中"问句"被称为"样式"（Pattern），"应答"被称为"模板"（Template）。按照XML语法规范，所有的数据内容都使用有含义的标签进行封装，一个AIML文件的基本知识单元格式应该类似于下面这样：

<category>

<category>表示基本单元开始

<pattern>YES</pattern>

问句为"YES"，用<pattern></pattern>标签对封装

<template>HI</template>

应答为"HI"，用<template></template>标签对封装

</category>

</category>表示基本单元结束

一个AIML文件就是由众多这样的基本知识单元所组成，机器人的知识数据库可以由一个或多个这样的AIML文件所组成。当用户向聊天机器人发出问句时，系统通过在机器人的知识库中查询该问句，然后将查询到的该问句的匹配应答提取出来，反馈给用户，就形成了机器人的一次问答过程。

众所周知，人类语言的内容丰富且变化无穷，仅使用上面那些简单给定的匹配方式无法涵盖所有可能的问句，为此开发人员采用以下方法，来提高机器人的应答能力和范围。

1.通配符：在问句中，可以使用"_"和"*"两种通配符，前者代表一个单词，后者代表任意多的字符或语句。使用通配符可以最大限度涵盖所有可能的问句形式，如下面的单元使用一个"*"可用于当机器人面对一个无法找到确定的应答时，都可以回答为"我不懂你的意思"。

<category>

<pattern>*</pattern>

<template>我不懂你的意思</template>

</category>

2.<srai></srai>标签对：很多问句形式是相互关联的，某个问句可能要用到全部或部分的其它问句的应答，这时<srai></srai>标签对非常重要，它表示一种查询问句的递推形式，当需要回答某问句时，使用该标签对就表示其中的应答作为当前问句的应答语句。当有很多语句的含义基本一致时，这个标签对就很重要，它使得机器人具有了分析和解析语句的能力。众多固定内容的问句和应答作为元语句相互组合，就可以构成一个不断扩充、不断完善的语言知识数据库，且库中语句并不相互割裂，而是彼此联系相互包含，统一的知识网络结构。例如：

<category>

<pattern>HELLO</pattern>

<template>Hi there!</template>

</category>

<category>

<pattern>HI</pattern>

<template><srai>HELLO</srai></template>

</category>

上面例子说明当问句是"HI"时候，使用"HELLO"的应答（Hi there!）来作为"HI"的应答。

3.其它一些辅助标签：使用其它一些辅助标签，可以更好地帮助机器人分析和解析问句，使得其更智能化，回答问题更合理。如：

<that>和</that>标识对中的语句代表机器人上次说过的话，如果上次是机器人发问，那么往往问话的内容对下次的回答就很需要。

<star/>代表回答语句中的通配符，它的内容就是问句中通配符的实际内容。

<sr/>是<srai><star/></srai>的缩写形式。

<get name="变量名"/>以及<set name="变量名"/>：在AIML文件中，可以随时根据当前对话内容生成一个变量，变量里保存一些跟机器人本身有关属性的或可能会被反复用到的内容。例如使用：<set name="家">水帘洞</set>保存一个名为"家"的变量，其内容为"水帘洞"。以后就可以在其它地方使用<get name="家"/>来输出"水帘洞"这个内容了。

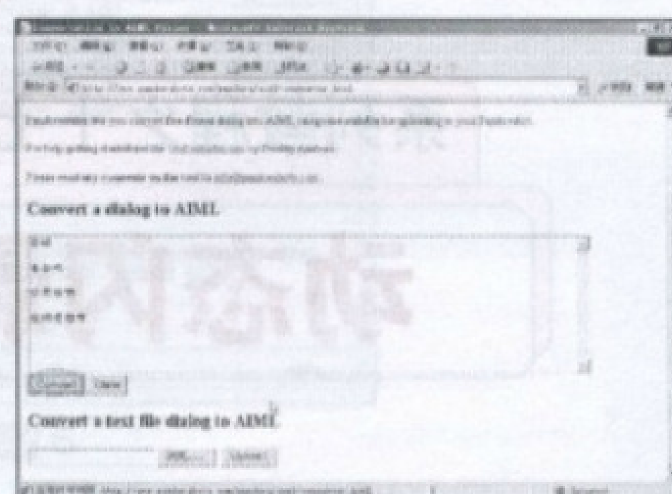


图23

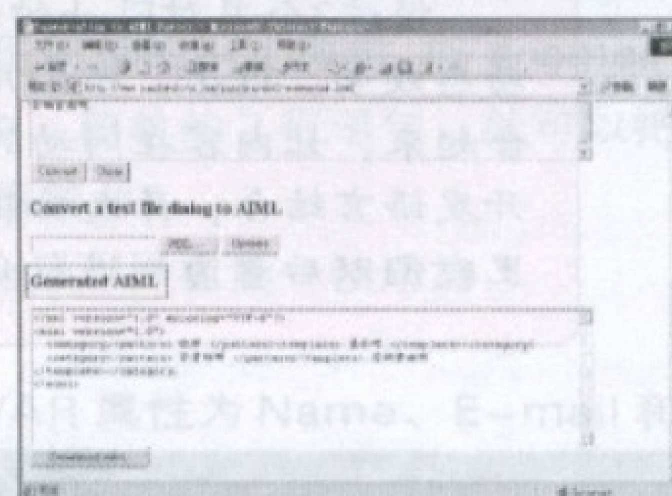
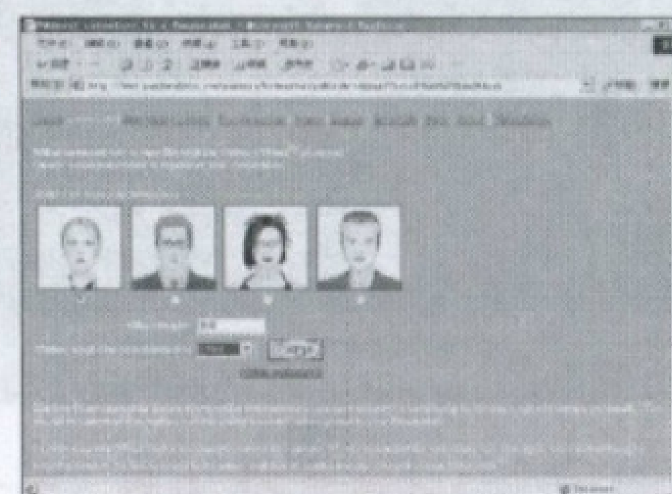


图24


图25

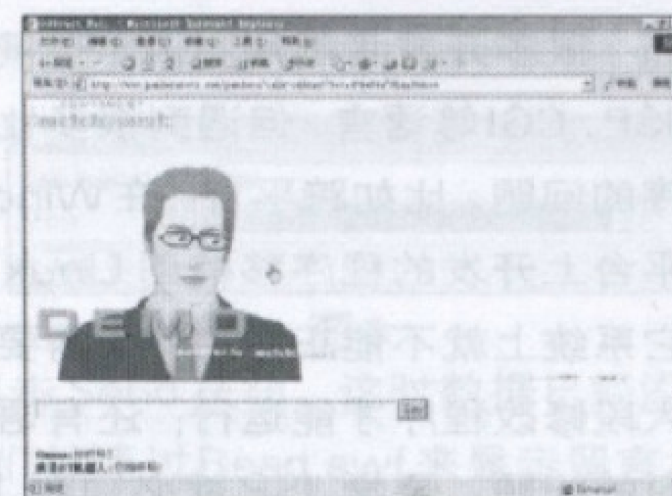
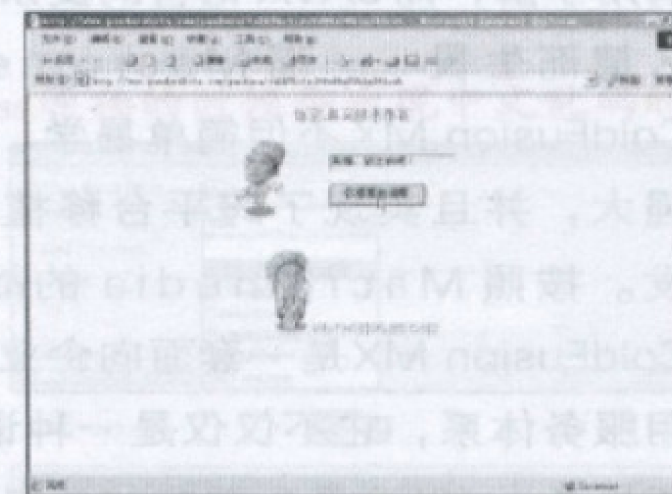


图26


图27

新鲜打造个人网站

系列教程之十七

动态闪影——Flash后台扩展

■Simple Palace工作室

经过3个月对Flash的磨练，我们终于走到了终极一步：Flash与后台的整合。做网站，就肯定需要动态效果，过去，我们用ASP、PHP来实现，如今有了Flash，我们同样可以将它与动态ASP、PHP结合起来，让内容在闪动的Flash中呈现！Flash同后台结合有很多种办法，可以和ASP、PHP等多种Web开发语言结合，开发功能强大的应用程序，也可以用Flash MX的同门兄弟ColdFusion MX来整合，这里我们以后者为例进行介绍。

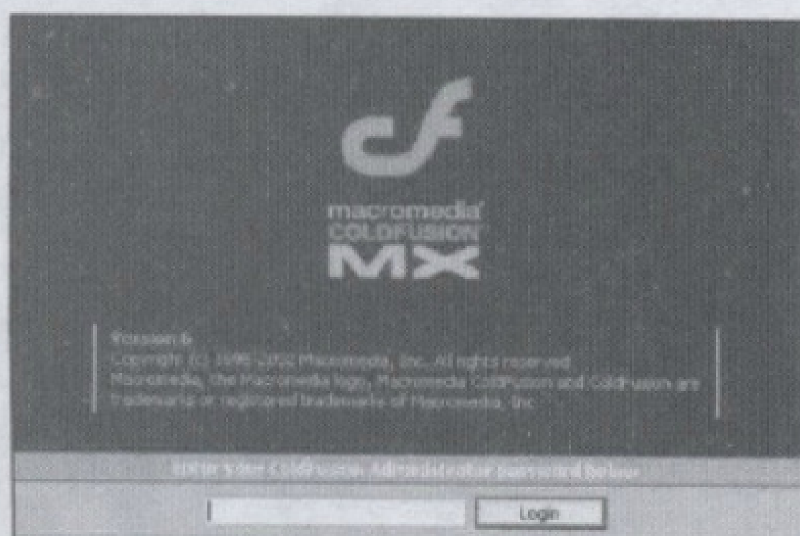


图1

1.ColdFusion MX

很多开发者都用过ASP、PHP、JSP、CGI等语言，但遇到很多让人头疼的问题，比如跨平台：在Windows平台上开发的程序移植到Linux等其它系统上就不能正常工作，需要大段大段修改程序才能运行；还有语言学习的问题，要学JSP就必须对JAVA有所了解，而JAVA语言的复杂性让人望而生畏……而Macromedia ColdFusion MX不但简单易学、功能强大，并且实现了跨平台移植和开发。按照Macromedia的战略，ColdFusion MX是一套面向企业的应用服务体系，它不仅仅是一种语言，更是基于J2EE基础架构的有自己独特开发方式的产品，可以轻松构建强大功能的企业级应用程序。它既然这么强，那么做个小小的个人网站就更没问题了。那么，怎么样才能用ColdFusion MX来开发Flash应用程序呢？

首先我们需要一个Web服务器，就是ColdFusion MX自带的Web server（可以去http://www.macromedia.com下载一个试用版），我们用它来处理后台数据。同时还需要一个数据库，例如Access；最后我们编写一些CFM文件，就可以自由开发Flash应用程序了。

整个结构运作的基本原理是首先利用CFM文件（即ColdFusion MX编程语言编写的动态网页程序）连接Access数据库，接着利用CFM文件向Flash发送数据或从Flash中获取数据并存入数据库。在Flash中我们利用AS（Action Script）读取CFM文件，来获得CFM数据库中的数据，然后再把它赋予给相应的变量。整个过程比较复杂，但不难理解，举个形象的例子，Flash要和数据库做生意，但由于一些问题：语言不通或没有过业务联系，只能找一个代理人——ColdFusion来促使它们之间进行沟通。ColdFusion在这方面显然是个好手，与各种“商家”都有联系，懂得多国语言，轻轻松松就让Flash和数据库两个人做成了买卖。

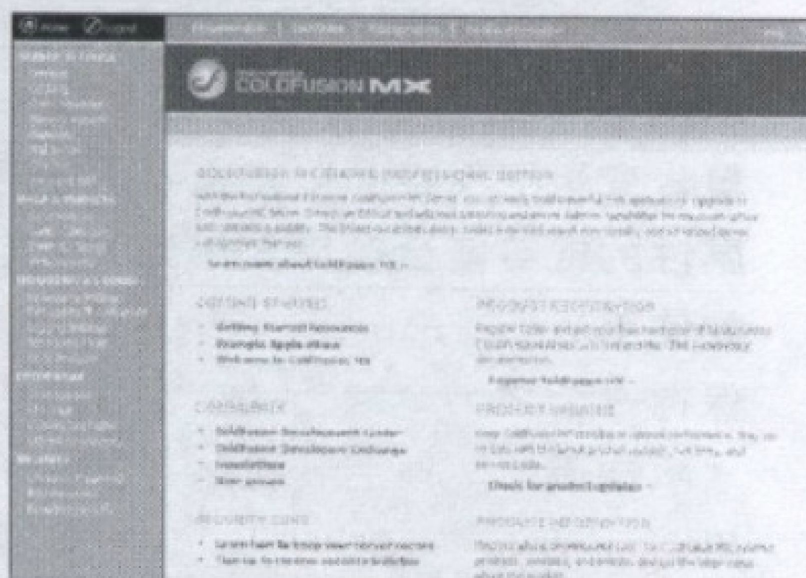


图2

咱们下面就以制作一个留言板来开始我们的实际演练。留言板需要有读和写的功能，所以我们需要两个Movie：一个Read.swf和一个Write.swf。

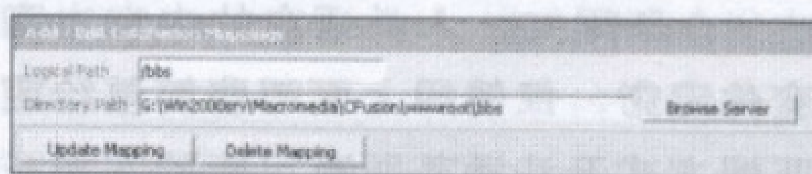


图3

第一步：安装ColdFusion MX，它的安装很简单，按部就班即可。输入以下地址来进入ColdFusion MX：http://localhost:8500/cfide/administrator/index.cfm，或点击开始，选择程序组的Macromedia ColdFusion MX里Administrator选项来打开管理界面（如图1），输入管理密码，这个密码是你在安装过程中设定的（如图2）。ColdFusion管理界面和它的其它同门兄弟相比，最大的不同就是它基于Web页面，且全部是由CFM编写成的，它的界面风格也和Flash、Dreamweaver等类似。

先来设置一个站点，在

ColdFusion MX的安装文件夹里可以找到一个Wwwroot文件夹，这个就是Web的根目录。在下面新建一个目录“BBS”，然后在管理界面中的Mapping中建立一个虚拟目录的映射/bbs（图3），这样就建立了一个http://localhost:8500/bbs的站点（图4）。

图4

图5

第二步：建立数据库。打开Access（Office组件之一），建立一个名叫BBS的表，包含ID、Name、E-mail、Content这4个字段，其中ID为自动编号型、Content为备注型、Name和E-mail为文本型（图5），接着保存在BBS目录中，名字为BBS.mdb。

第三步：建立ODBC数据源，将数据库同网站连接起来。ColdFusion支持SQL Server、MySQL、Access以及ODBC等多种类型的数据库连接，这其中最简单的是Access数据库，只需把数据源指向刚才建立的BBS.mdb。但笔者在实验过程中发现有时这种方法会导致错误，为了稳定起见，我们决定用ODBC数据源来导入Access数据库：打开“控制面板”→“ODBC数据源”，选择系统DSN标签下的添加按钮（图6），然后选择数据库指向BBS.mdb，添加名字和说明，其他默认（图7）。

第四步：在ColdFusion MX引入刚才建立的数据源，随意起个名字，选择ODBC Socket（如图8），点击Add按钮，在ODBC DSN下拉菜单中选择BBS，点击Submit，如果页面显示“Datasource updated successfully”就说明添加成功，接下来就可以在动态页面中使用了。

第五步：建立一个Wirte_msg.cfm，用来向数据库中写入数据，它的内容如下：

```
<cfquery name="tobbs" datasource="bbs">
INSERT INTO tobbs(
name,
email,
content
)
VALUES(
'#name#',
'#email#',
'#content#'
)
</cfquery>
```

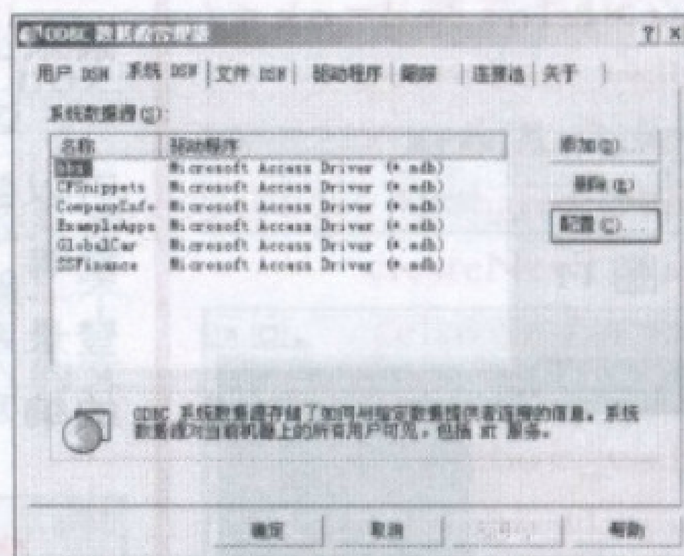


图6

简单解释一下，<cfquery>这个标签是用来建立查询的，它指向刚建好的那个数据源：BBS，即Datasource="bbs"。下面就是简单的SQL语句，把'#name#'文本框内的值插入到数据库中的Name字段中。简单的3行语句，就可以把Flash中写好的留言发送到数据库中，是不是很简单？

第六步：在Flash中建立一个新文件Write.swf，在第一帧添加：

```
stop();
```

然后加入3个Input文本框，分别设置VAR属性为Name、E-mail和Content。接着加一个Send按钮，给按钮绑定如下的AS：

```
on (release) {
// 向Write_msg.cfm发送数据
_root.loadVariables("http://localhost:8500/bbs/write_msg.cfm", "POST");
}
on (release) {
gotoAndPlay(2);
}
```

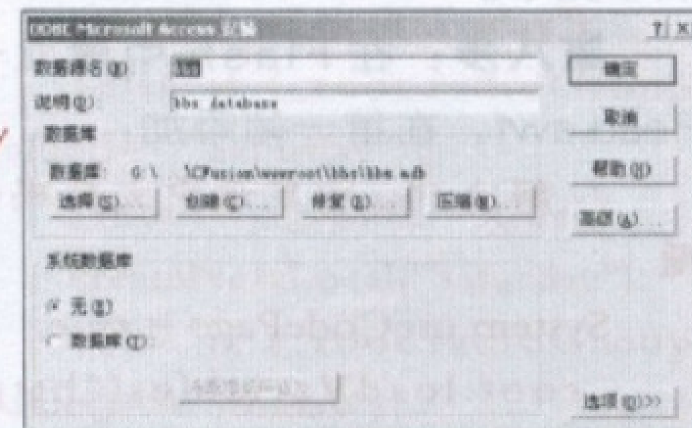


图7

在第二帧中写上“添加留言成功！”几个字，并在AS中加入：

```
stop();
```

下面我们添加一个查看留言按钮，用来打开显示留言的Read.swf文件（这个文件我们会在后面建立），按钮的AS如下：

```
on (release) {
_root.loadMovie("read.swf", 0);
}
```

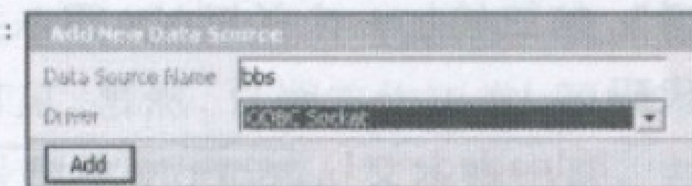


图8

测试一下，在文本框中输入数据，然后点击Send按钮，这时数据已经添加到数据库中了。但我们还无法看到，下面我们就通过Read.swf来显示留言。

第七步：建立一个Read_msg.cfm文件，从数据库中读取留言，它的内容如下：

```
<!——解决汉字显示问题，CFM和Access连接的时候会出现中文乱码的问题——>
<cfcontent type="text/html">
<!——建立查询——>
<cfquery name="frombbs" datasource="bbs">
SELECT * FROM frombbs
</cfquery>
<!——向Flash中的MSG文本框输出数据——>
<cfoutput>&msg=</cfoutput>
<cfoutput query="frombbs">#frombbs.name#<br>#frombbs.email#<br>#frombbs.
```

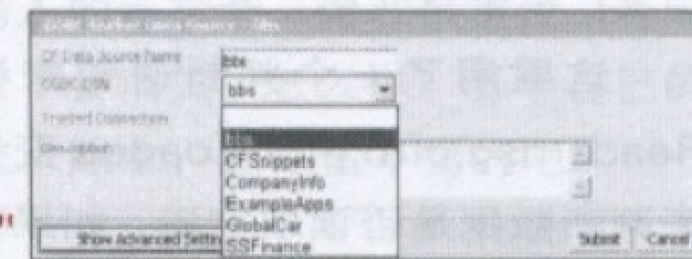


图9

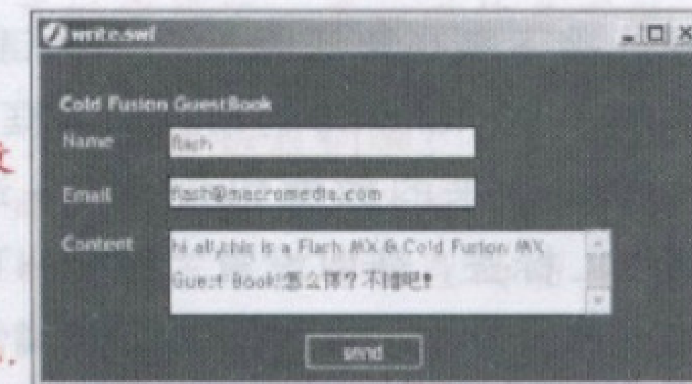


图10

```
content#<br></cfoutput>
    <!--- 读取完毕 --->
    <cfoutput>&loaded=ok</cfoutput>
```


图11



图12

这个文件的主要用途是建立一个Cfquery查询，然后把BBS表中数据的Name、E-mail和Content的内容输出给Flash中的MSG动态文本框，最后一个Loaded=1是判断数据是否读取完毕。

第八步： 在Flash中建立一个Read.swf，在第一帧添加：

```
//解决Flas中显示中文乱码的问题
System.useCodePage = true;
_root.loadVariables("http://localhost:8500/bbs/read_msg.cfm", "POST");
```

点击第二帧加一个关键帧，加入一个文本框“正在读取信息，请稍后”；第三帧加一个关键帧，写入如下代码：

```
if(loaded==1)
{
gotoAndPlay(4);
}
else{
gotoAndPlay(2);
}
```

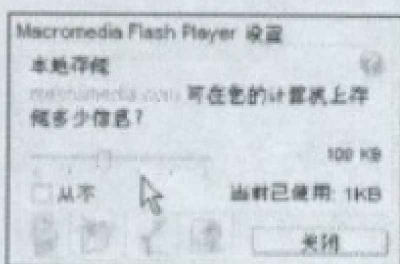


图13

这里用了一个判断语句来读取Read_msg.cfm中的Loaded变量值来判断数据是否读取完毕，如果读取完就显示留言，如果没有就转到第二帧。接下来在第四帧加一个关键帧，添加一个Multiline的动态文本框，因为传递过来的数据包含
这一HTML标签，所以设置为兼容HTML格式的文本框。然后设置VAR属性为MSG（如图11）。

第九步： 输出测试。这时数据库中的全部数据在Flash中显示出来，可以加入一个滚动条来上下滚动查看内容（图12）。

这个留言板很简单，功能还不完善。大家可以尝试去添加一些其它功能，比如翻页、回复等。由此还可以开发论坛、用户添加、注册、登录系统，原理都是类似的，只不过要在CFM的编写上多做做文章。


图14

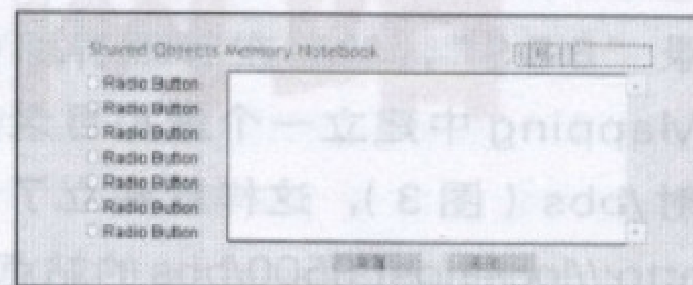


图15

2.Shared Objects

也许你会想：只要存储数据，就必须要有数据库。那可不一定，接下来我们介绍一下Flash MX一个很新颖的东东Shared Objects，它存储数据就不需要数据库。Shared Object翻译过来也就是分享对象的意思，它的原理和Cookie很相似，让Flash Player在客户机上存储一些数据，比如你最常访问的页面、E-mail地址等，这也是Flash Player在客户机上存储数据的唯一办法。这些数据只能让存储它的网站读取，用来了解你的偏好、你玩Flash游戏的得分等。不过，这些数据必须都是你愿意提供的，否则网站就是侵犯你的隐私权哦！那么可能你会问，这些数据会占多大的空间？我们可以通过在Flash Player中单击右键然后选择“设置”来设置占用空间的大小，就是这个网站能在你的电脑上存储多少数据（图13）。

这些数据即使在关掉Flash Player、甚至重启电脑的情况下也不会消失，因此我们可以利用Shared Objects来制做一个每周备忘录，让你把每天的备忘录、账目、流水账等乱七八糟的东西记录起来，然后把这些数据存储到Shared Objects中，以后随时可以读取查看。这样我们即使不用数据库也可以实现读写功能，可以说非常吸引人。下面我们就开始实际操作。

第一步： 建立一个新文件。为了保密起见，我们添加一个用户验证功能。新建一个场景：Login，在第一帧中用“stop();”函数让动画停止，等待验证。在场景里面添加两个文本框和一个按钮，文本框分别起名为Name和Pass，按钮上的文字为Login；第二帧中添加文字：“密码错误！”以及回到第一帧的按钮。然后在Login按钮上添加下面的脚本：

```
on (release) {
if(user==flash && pass==letmein){
gotoAndStop("Main",1)
}else{
gotoAndStop(2)
}
```

如果密码和用户名正确，就进入Main场景。

第二步： 建立第二个场景Main，用来放置备忘录。在场景里面添加一个Mydate文本框，用来显示日期；然后添加7个单选框，代表周一到周末，分别起名为：RadioMonday、RadioTuesday……RadioSunday，这样点击其中一个单选框就会显示当天的备忘录，注意要使它们属于同一个Group（如图14）。再添加一个MC起名为BOX，放置输入文本框MainText和两个按钮：重置和关闭，名字分别为ResetButton和CloseButton，布局如图15所示。

第三步： 加入计算日期的AS。在第一帧中加入下面的脚本：

```
stop();
//得到当前日期
var today = new Date();
var currentDay = today.getDay();
var currentMonth = today.getMonth();
```

```
var currentDate = today.getDate();
var currentYear = today.getFullYear();
mydate = (currentMonth + 1) + "/" + currentDate + "/" + currentYear;
```

第四步： 首先我们希望进入备忘录时文本框不可见，那么_root.box._visible=false;。

然后来定义Shared Objects。因为一周有7天，所以可定义一个函数来读写，用某天来作为一个参数，比如：createNewLocal(weekday)。还需要一个实例MyLocalSO来放置这些Shared Objects，这个实例会记录下被录入的文本，然后把它传递给BOX中的MainText储存起来。

```
function createNewLocal(weekDay){
myLocalSO = sharedobject.getLocal(weekDay);
//如果Shared Objects不为空，就传递给BOX中的mainText
if (myLocalSO.data.myText != null) {
_root.box.mainText.text = myLocalSO.data.myText;
} else {
//如果Shared Objects为空，就提示撰写备忘录
_root.box.mainText.text = "请撰写"+eval("weekDay")+"的备忘录";
}//当mainText的文字改变时调用函数把文字存储起来
_root.box.mainText.onChanged = function() {
myLocalSO.data.myText = _root.box.mainText.text;
}
}
```

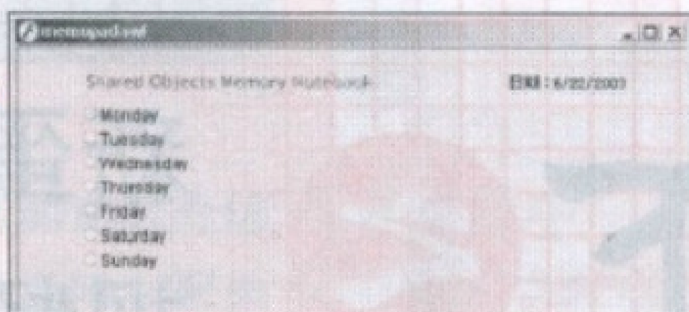


图16

第五步： 按钮的脚本可以直接绑定到按钮上，也可通过帧的脚本来控制。下面我们用帧脚本来为“重置”按钮添加动作。接着上面的AS，继续添加：

```
_root.box.resetButton.onRelease = function () {
//重置文本框
myLocalSO.data.myText = null;
//显示提示信息
_root.box.mainText.text = "请撰写"+eval("weekDay")+"的备忘录";
}
```

“关闭”按钮：

```
_root.box.closeButton.onRelease = function () {
_root.unloadMovie();
}
```

第六步： 为单选框添加动作，构思如下：点击代表某一天的单选框时，就在文本框中显示那天的备忘录。首先，为单选框设置标签：

```
_root.radioMonday.setLabel("Monday");
_root.radioTuesday.setLabel("Tuesday");
_root.radioWednesday.setLabel("Wednesday");
_root.radioThursday.setLabel("Thursday");
_root.radioFriday.setLabel("Friday");
_root.radioSaturday.setLabel("Saturday");
_root.radioSunday.setLabel("Sunday");
```

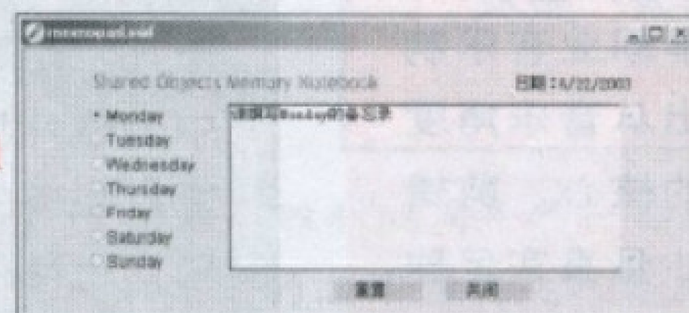


图17

然后为整个RadioGroup添加动作，确保每当我们点击一个单选框时就会产生事件来调用相关函数：

```
radioGroup.setChangeHandler("onChange");
```

上面我们定义的函数为onChange，下面我们就来定义这个函数：

```
function onChange(component){
//如果Monday单选框被选中
if (_root.radioGroup.getValue()=="Monday"){
//则显示BOX
_root.box._visible = true;
//并且建立一个新的名为Monday的Shared Objects
createNewLocal("Monday");
}else if (_root.radioGroup.getValue()=="Tuesday"){
_root.box._visible = true;
createNewLocal("Tuesday");
}else if (_root.radioGroup.getValue()=="Wednesday"){
_root.box._visible = true;
createNewLocal("Wednesday");
}else if (_root.radioGroup.getValue()=="Thursday"){
_root.box._visible = true;
createNewLocal("Thursday");
}else if (_root.radioGroup.getValue()=="Friday"){
_root.box._visible = true;
createNewLocal("Friday");
}else if (_root.radioGroup.getValue()=="Saturday"){
_root.box._visible = true;
createNewLocal("Saturday");
}else if (_root.radioGroup.getValue()=="Sunday"){
_root.box._visible = true;
createNewLocal("Sunday");
}
```

第七步： 大功告成，输出测试吧。首先看到的只有7个单选框，文本框不可见，当然，日期工作正常(图16)。然后点击Monday，文本框出现，并提示“请撰写Monday的备忘录”，点击其它的也都类似(图17)；分别在不同日期的文本框内输入自己的备忘录，关闭Flash Player退出，再打开Memopad.swf时，就会看到我们上次输入的备忘录；除非被重置，否则它就不会消失。怎么样？当个自己的小流水账本，还是蛮不错的吧？

下期预告： 我们这份Flash大餐烹饪完毕了，不知道你是否满意，如果“色、香、味”不够全别忘了来信告诉我们哦！看到本期介绍的动态效果，你有没有想过全新打造一个具有特色的动态网站呢？那么就让我们一起来期待即将到来的精彩吧！

2001年的时候，很多人用小猫从网上当下了这样一部电影《Fragordie》，电影是国外玩家利用CS本身的Demo制作而成。据调查，某著名CS站点在放出这个下载的3个月内，这部电影被下载了20多万次，而电影中的人物也被国内玩家所认识和熟悉，这是国内第一部被广泛流传的游戏视频作品。而天人互动在2002年也第一次将这种形式运用到市场推广中，两部《重返德军总部》电影短片《血战奥马哈》和《死亡任务》受到了国内广大玩家的好评并得到国外玩家的认可。

2003年，由上海新蛋电子商务有限公司独家冠名赞助，上海浩方科技主办，方正科技、天人互动、怡采科技、CCSK.NET共同协办并由新浪网游戏世界、《大众软件》、《家用电脑与游戏》杂志特别支持的首届全国游戏视频大赛正在火热进行，本期网罗天下就在这里为大家带来这次比赛中的几个优秀作品。

网罗天下之 新蛋网杯全国首届游戏视频大赛优秀作品欣赏

■日本 www.net.com

所有作品都可以在本次比赛的官方网站（www.showgo.net）和新浪游戏世界视频比赛专区下载和观看到。



作品名称： 真正的冠军
作品编号： 15号
作品内容： 实况足球
作品大小： 75 628kB

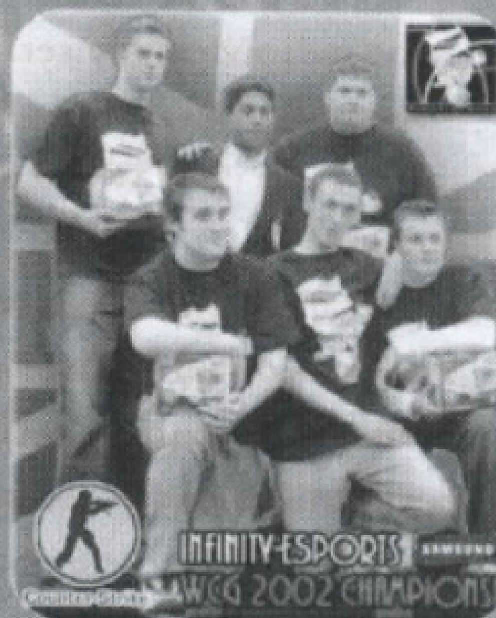
贯穿这个作品的音乐激昂且有动力，是这个MTV作者的原创歌曲，他说："这是为我最钟爱的游戏《实况足球》创作的一首原创歌曲，歌曲中的所有音效和日文解说均采集自《实况足球》系列游戏（有PS版和PS2版的）。由于我是从事职业音乐制作工作的，所以这个MTV也处处体现出从音乐角度出发。歌曲的节奏和律动是整个MTV的核心，剪辑了大量PS2《实况足球6FE》的素材和少量真实足球比赛的精彩镜头，将它们进行合成，再加以各种特效，突出比赛的激烈和足球带给人们那种永不屈服的信念。希望将这首歌曲送给所有像我一样热爱《实况足球》游戏的朋友，让我们都成为绿茵场上'真正的冠军'！"

画面中精彩的进球镜头和音乐浑然一体，无处不体现着力与美、技术与画面的均匀对称，会让所有"实况"迷、足球迷融入其中。

作品名称： Black
作品编号： 27号
作品内容： Counter Strike
作品大小： 190 469kB

作品之所以叫"Black"，我想是因为作品运用了大量的黑白色为基调，并且MTV中选用的音乐也是日本著名音乐家藤川先生一首和黑色以及和平有关系的歌曲，选用这首歌曲让人感觉颇为感动。MTV的作者说："制作这个影片的时候正赶上美国进攻伊拉克，看着许多无辜的人在战争中死亡，非常难过。真心希望世界没有战争，希望战争只存在于游戏里面。"

虽然作者希望和平到来，也希望在作品中表达这个概念，可是我们从作品中很难一下子发现这个主题。MTV中充满了战争场面，无论是美伊战争还是CS中的战斗场面，如果是一个爱好战争的人观看，除去音乐，也许他也会很喜欢……作品中还有一点让人感觉有些遗憾，就是画面切换略显生疏，写旧电影手法运用过多，让人有点腻味。





作品名称： ROCKBOY的冠军之路
作品编号： 29号
作品内容： QUAKEⅢ
作品大小： 338 692kB

这是个风格独特的游戏视频，以记录片的形式介绍了世界著名QUAKE Ⅲ 玩家ROCKETBOY（孟阳）把失败作为起点，历经两年多的奋斗最终在世界电子竞技大赛上为中国游戏玩家扬眉吐气的经历。短片同时也含有大量精彩的FRAG画面，全部采自ROCKETBOY在WCG的比赛Demo。赏心悦目的视频特效和恰到好处的配乐让人耳目一新，虽然作为同门师兄弟的我现在也只能偶尔玩玩CS以聊余生，却也欣慰，希望他能给所有职业半职业玩家带来振奋的感觉。师弟，一路走好。



作品名称： 真·密杀录
作品编号： 35号
作品内容： 流行蝴蝶剑·NET
作品大小： 266 344kB

13分钟的作品给我们带来的是一段历史的演绎：明万历年间，朝廷腐败、奸党执政，中原武林志士结盟，连续诛杀朝内污官。不料奸党中有人勾结扶桑服部组织，企图对付以叶家庄为联盟的武林势力，江湖中四派掌门包括叶庄主都惨遭毒手，少庄主叶香玄接替盟主之位。另外潜伏在叶身边的朝廷密探玉面蝴蝶，对叶产生爱慕之意，但因身份任务，不得不放弃自己的爱……最后纠结难解，昔情难追。在叶击败服部组织后，带着自己的宿命消失江湖中……

完整的故事性、唯美的画面、恰到好处的配音和音乐以及古色古香的配色让人感觉完全是在看一个历史剧，做到这样的水准，想必对历史、游戏、情节的处理及把握能力都有很好的经验，这是一部值得保存下来的游戏视频。

作品名称： 红色天空
作品编号： 55号
作品内容： IL-2，被遗忘的战斗
作品大小：

这是一段艰苦卓绝的岁月
The Days，Filled with Huge Trial
这是一个英雄辈出的时代
The Age，Full of Great Heros
这是一场不屈不挠的抗争
The Resisting，Standing for All Days and All Nights
这是一片尽染血色的天空
The Sky，Immerged by Incalculable Lifeblood
红色天空
Sky of Redstar

以上是这部作品的解说词，它是献给前苏联卫国战争胜利58周年的一部短片，由风行视觉制作小组完成。他们采用的游戏是法国育碧软件公司于今年4月初发布的一款新的二战题材飞行模拟游戏——《IL-2，被遗忘的战斗》。作品看上去是一部纪念故去战争的影片，而在作者的介绍中我们却发现了它真正的内涵，那就是用58年前，前苏联红军以摧枯拉朽之势彻底斩断德国法西斯横亘整个东部欧洲的魔爪，象征自由、昭示正义的红旗猎猎飘扬在第三帝国国会大厦的最高处！幽暗工事中的枪声，击碎了希特勒心中狂妄至极点的“大日耳曼帝国”的黄粱美梦，城市废墟中升起的浓浓黑烟，将这位帝国元首罪恶的灵魂直送入无间地狱的最底层！伟大的卫国战争终于在纳粹的罪恶核心取得了最后的胜利。

影片中大量采用历史影片和配音，与游戏中的画面交替出现，构成的情景壮观而又宏大，影片音乐也有衬托气氛的作用。个人感觉美中不足的地方就是影片中颜色处理得仍然不够老辣，作为一个专业的视频制作小组应该更加注重这些方面。

手机百宝箱





(2003.8.1-2003.9.1)

当红手机游戏推荐榜

当红手机游戏推荐榜
高射波波
歪歪猫系列
配配对
坚果之恋
麻将
坦克大战
猜生字
欢乐对对碰
迷宫

本排行榜由中国移动提供

(2003.8.1-2003.9.1)

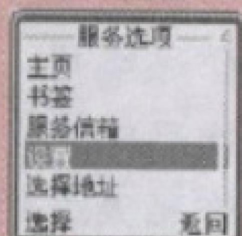
手机销售排行榜

排名	机型
1.	诺基亚 6610
2.	飞利浦 330
3.	摩托罗拉 C359
4.	西门子 M55
5.	索尼爱立信 T618
6.	诺基亚 6108
7.	三星 SGH-V208
8.	三星 SGH-T408
9.	飞利浦 630
10.	摩托罗拉 C350
11.	诺基亚 8310
12.	三星 SGH-S308
13.	三星 SGH-S208
14.	诺基亚 3530

本排行榜由中复电讯提供

中国移动手机百宝箱NOKIA6610、6100、7200、7250设置


图1


图2

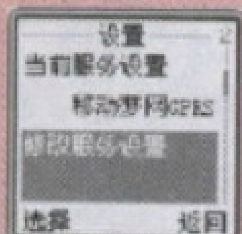

图3


图4

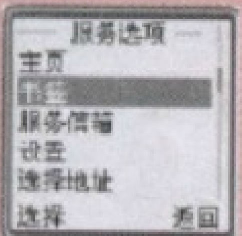
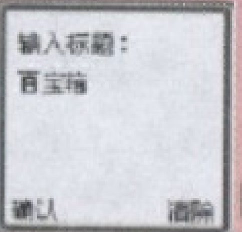
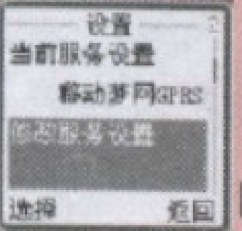

图5


图6


图7


图8


图9

中国移动手机百宝箱NOKIA6610、6100、7200、7250设置

对于NOKIA6610、6100、7200、7250手机，他们的设置都一样，可以直接进入WAP门户主页，对手机百宝箱的设置如下：

1.选择进入“服务”菜单，选择“设置”→“修改服务设置”（如图1、2、3）。

2.进入修改服务设置屏幕，分别输入以下相关信息（如图4）：

①“设置组名称”设为“移动梦网GPRS”。

②“主页”设置为http://wap.monternet.com。

③“连接类型”设为“持续连接”。

④“安全保护”设为“关”。

⑤“传输方式”设为“GPRS”。

⑥“GPRS接入点”设为“CMWAP”。

⑦“IP地址”设为“10.0.0.172”。

⑧“鉴权类型”设为“普通”。

⑨“登录类型”设为“自动”。

⑩“用户名”和“密码”不用设置。

3.输入完毕按“返回”退到待机状态。

4.设置书签（如图5、6、7、8、9）：

①点按手机“功能表”按钮，用上下方向键找到“服务”并按“选择”。

②在选择点击“书签”项并按“选择”键。

③按“操作”找到“新书签”，并按“选择”。

④在“输入地址”框中输入http://java.monternet.com/，并按“确认”。

⑤在“输入标题”框中输入“百宝箱”，并按“确认”。

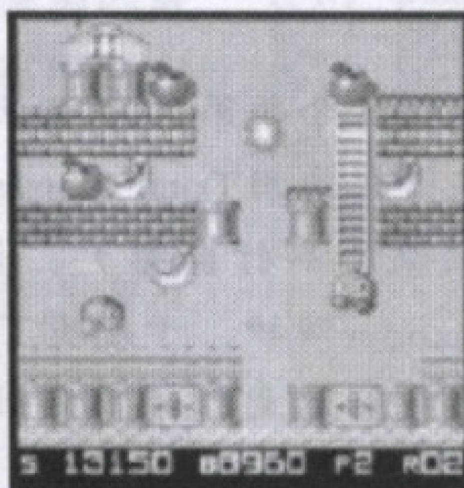
⑥按“返回”退出到待机状态。

5.在待机状态下，按“功能表”选择“服务”并进入“主页”后登录移动梦网主页后可以通过选择“百宝箱”即可进入，或可以通过选择“书签”，选择“百宝箱”书签，按“操作”选择“进入”。

按照以上步骤就可以进入手机百宝箱了。

当红手机游戏介绍

坚果之恋（Nuts and Milk）



制作公司： 天本公司

应用版本号： 1.0

适用机型： NOKIA 7650

应用类别： 游戏百宝箱→动作游戏

游戏性质： 离线

游戏简介：

JAVA版的《坚果之恋》就是1984年家庭计算机刚问世时就已推出的名作《坚果和牛奶》改编而成的，它是具有现代风格，画面大幅度提升的新版游戏。游戏的目标是通过对主人公——"牛奶"的操作，将画面内的"水果"全部吃掉，并且抵达恋人"酸乳酪"之处。游戏过程中会有捣乱的"坚果"，专给"牛奶"制造麻烦，所以如果不能巧妙地避开"坚果"就会失败。游戏有20多关，十分具有可玩性。

游戏操作：

人物向上移动：数字键2　　人物向右上移动：数字键3

人物向下移动：数字键8　　人物向左下移动：数字键7

人物向右移动：数字键4　　人物向右下移动：数字键9

人物向左移动：数字键6　　决定：数字键5

人物向左上移动：数字键1　　暂时停止：左控制键



手机铃声DIY之途（1）

■重庆 Netgod

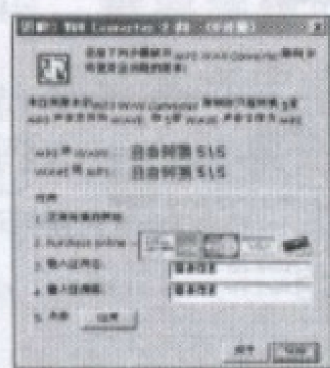


图1

手机铃声，其实也就是存储在手机里的一种音乐文件，借助手机自身的软件系统播放，只不过它们并不是电脑里音乐文件的格式。不同的手机有不同的手机铃声文件格式，按文件名来说，也是各不相同。比如爱立信手机的为*.imy格式文件、三洋手机的为*.pmd格式文件、诺基亚手机的为*.rtttl文件、三星和东芝手机的为*.mmf文件等。

要制作手机铃声，可以采用两种方法，一种是用某品牌手机专门的铃声制作软件直接进行编写，然后输入手机。另一种是利用现有的音乐文件进行转换，然后输入手机。大部分手机使用者都不是音乐天才，如果要自己编写会比较困难，而我们在电脑上可以使用的音乐素材很多，转换是最好的办法。



图2

一、获取MIDI文件的方法

1.有一些MIDI音乐下载的网站，这些站点有个最大的缺点：就是种类数量太少，而且相对比较陈旧，找不到最新最流行的音乐。

2.利用专业的MIDI制作软件来制作，不过如果不是专业音乐人，可能做出来的东西……

3.音乐格式转换。一提到音乐格式，最容易获得的就是MP3，不仅仅网上有很多下载站点，并且我们购买的CD也可以通过播放软件压缩成MP3，比如大名鼎鼎的Realone，就可以在播放的同时压缩CD音轨成MP3格式的文件。

如果能有一种方法可以将MP3转换成MIDI，那么我们还愁找不到最热最辣的流行音乐来做自己的铃声吗？不过到目前为止，还没有能把MP3直接转换成MIDI的软件，只能走一条MP3到WAVE再到MIDI的弯路。



图3 图4

使用MP3 WAVE converter来实现从MP3到WAVE的转换，运行该程序（如图1），由于是试用版本，只能实现5首MP3或WAVE文件的互相转换。点击右下方的"试用"按钮或者关闭该窗口，可以进入软件类似播放器主界面（图2），界面中最上方是播放和转换进度窗口，中间一排按钮是典型的播放器按钮，最右边就是"转换"按钮（如图3、4）。

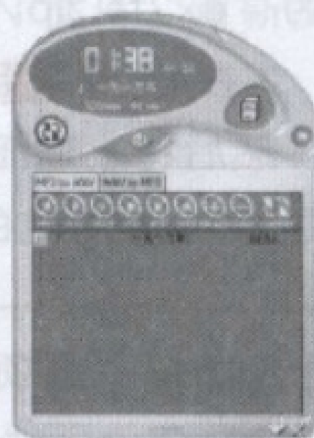


图5

转换方法：选一首MP3，然后点击中间按钮中的"打开文件"按钮将MP3加入转换列表中。在转换之前，需要做一些简单的设置，点击主界面上方齿轮样的按钮，进入转换设置界面（图5、6），需要注意的是在最下方的输出文件设置里，如果选择高质量的转换输出，输出文件就会很大，一般选择默认就行。最后点击"转换"按钮，软件开始转换，转换的进度会出现在最上面的窗体中。转换完成以后，生成的MIDI文件会保存在默认的文件目录中，可以点中主界面的"WAVE to MP3"按钮，打开刚生成的WAVE文件试听一下效果。

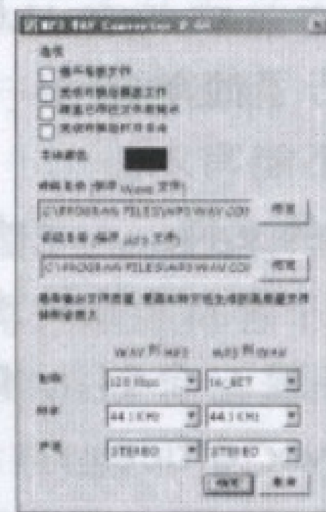


图6

WAVE MP3 converter最大的优点是使用非常简单、上手容易、没有复杂界面，是我们实现MP3和WAVE格式相互转换的好工具，下一期我们将介绍如何将转换好的WAVE转换成最终的手机铃声，敬请期待。

插图 宋洋



应用心得

本栏目今年第14期重点推荐了《"全副武装"资源管理器》一文，谈到某小编使用Total Commander来代替Windows资源管理器，风行水站出来抗议（不打自招），并动员了评测室的iCat大仙写些东西为Total Commander辩护，于是有了《Total Commander扩展应用》一文，现在我也同样把这篇文章推荐给读者朋友们。

Total Commander扩展应用

■北京 iCat

Total Commander（以下简称TC）不但自身功能非常强大，而且还有一套完整的、开放的插件系统，可有效地吸引开发者来丰富它的功能。今天我就来讲讲如何利用TC的插件和与之相关的一些软件扩展TC的功能。TC的菜单有很强的可定制性，造成大家使用的中文语言包的菜单项目及位置可能不尽相同，所以，如果与本文有所出入就只好请朋友们自己找找看了。另外，下文所有论述都是基于TC 5.51版的。

一、查看Linux分区

1.http://www.ghisler.com/plugins.htm，在上述网址中下载一个叫"Ext2+Reiser"的插件，压缩包名为"ex2fs.zip"。

2.在TC安装目录中建立一个叫"Plugins"的目录，然后将上述压缩包解压到该目录下，实际上，目录是可任意指定的，这样建只是为了便于插件的管理。

3.打开"选项"→"系统设置"→"操作方式"→"FS-Plugins"，点击"Add"按钮，找到刚才存放插件的目录，选择文件"ex2fs.wfx"即可。

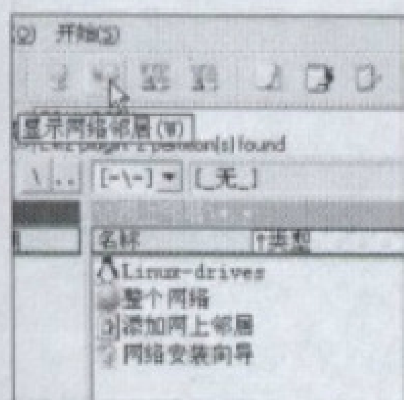


图1

4.在TC中显示网络邻居（注意是TC的，可不是操作系统中的网络邻居哦），就会发现多了"Linux-drives"，打开它就可看到硬盘上的Linux分区了（如图1）。

笔者对此功能进行了简单的测试，发现只能读取Linux分区数据，而不能写入。另外，它对Ext2和Ext3分区格式均有很好的支持。

二、查看MS Office文档

1.仍然从上一部分所给的网址中下载一个叫"Offic-eView"的插件，压缩包名为"wlx_office.zip"。

2.将压缩包解压至上述建好的Plugins目录中。

3.打开"选项"→"系统设置"→"编辑/查看"→"设置内置的查看程序"→"LS-Plugins"，具体添加方法与Ext2+Reiser类同，添加文件为"Office.wlx"。

4.这个插件的原理是利用MS Office自带的转换器将Word及Excel文档转换为TC可识别的RTF格式，需要在该插件的目录中配置"Office.ini"文件以指明转换器的路径。相关参数插件作者都已编好，用户只需要添加路径即可。添加好以后大概是这个样子：1=xls,D0CF11E0A1B11AE1,C:\Program Files\Common Files\Microsoft Shared\TextConv\EXCEL32.CNV。

5.在TC中选中Word或Excel文档后，按F3键即可查看。

由于RTF本身的缺陷，对于复杂文档转换后效果不会很理想，不过，作为预览也凑合了。如果不能正常显示，请启动Office卸载程序。确认你已安装的转换器，如果没有则添加，位置如图2所示。

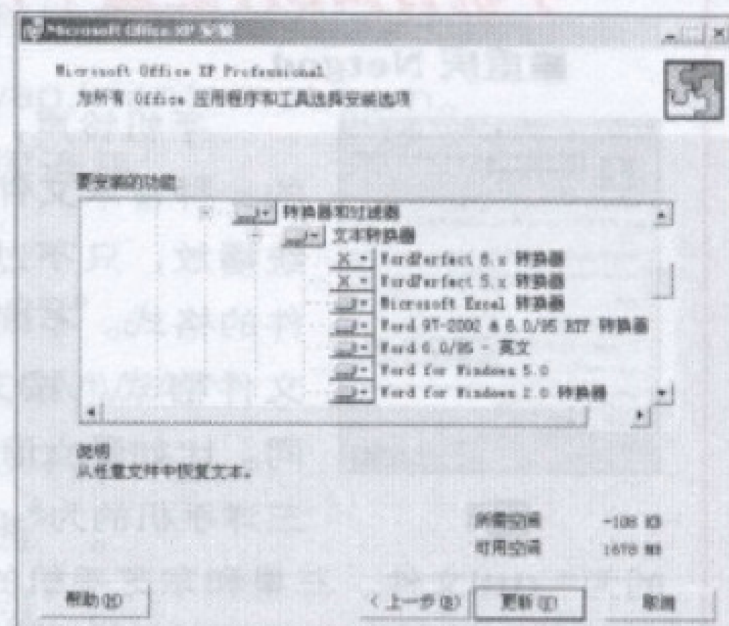


图2

三、查看Acrobat文档

1.安装"pdfview"插件的方法见上部分中的前3步，压缩包名为"wlx_pdfview_103.zip"。

2.http://www.ghostscript.com/doc/AFPL/index.htm，这个插件需要Ghostscript的支持，请先到上述网站中下载一个最新版的Ghostscript并安装。

3.在TC中选中PDF文档后，按F3键即可查看。

使用该插件查看PDF文档的效果还不错，只是翻页比较麻烦，需要在右键菜单中呼出翻页窗口并输入页码才行。另外，用它查看文档的速度也不够理想。

四、外挂压缩与解压缩软件

TC支持很多压缩格式。但所谓的支持并不是可以对这些压缩包任意操作，有的能看不能解，有的能解不能压。如果想要彻底解决这些问题，最好的办法就是外挂压缩/解压缩程序。我个人比较喜欢用WinRAR，下面就讲一下如何在TC中调用WinRAR。

打开“选项”→“系统设置”，在“压缩程序”及“ZIP压缩”两个标项中，逐一将压缩程序路径指向WinRAR即可。这样设置以后，TC一般情况下会使用内置压缩程序，需要时调用WinRAR，并且调用过程在后台完成，不会出现WinRAR主界面，用起来很方便。

五、外挂查看器与编辑器

TC内置的Lister支持文本编辑并且可查看部分图像及影音格式文件，不过功能都比较有限。我们再来讲讲如何外挂文本编辑器和多媒体查看工具。

我比较喜欢的文本编辑器是EmEditor，如果想在按F4时，TC调用EmEditor而不是Lister的话，就在“选项”→“系统设置”→“编辑/查看”→“调用的编辑程序”中将路径指向EmEditor。

IrfanView是TC推荐的多媒体查看程序，支持的图片及影音格式非常多，并且可与TC无缝结合，在“选项”→“系统设置”→“编辑/查看”→“设置内置的查看程序”中设置IrfanView的安装路径即可。另外，该软件对很多格式的支持是通过插件实现的，所以最好安装它的全套插件，下载的网址为http://www.irfanview.com/。

六、设置光驱标识

本人的电脑上装有两台光驱，还安装了虚拟光驱软件，在TC的驱动器下拉菜单中它们都被显示为“CD-ROM”，有时还真容易搞混。为了能显示个性化的光驱标识，需要编辑Windows目录中的“wincmd.ini”文件，在该文件中添加“[DriveHints]”字段。以本人电脑为例，一台三星光驱、一台米苏米光驱和一个虚拟光驱，就可写成这样：

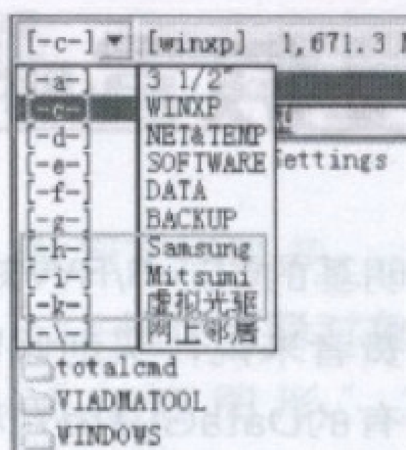


图3

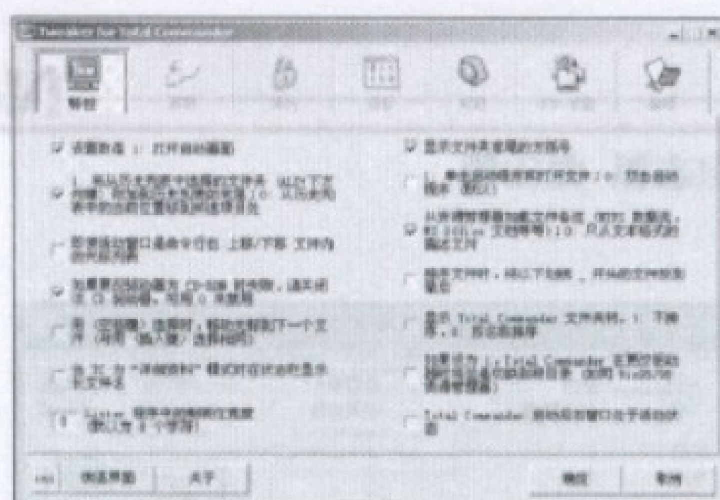


图4

[DriveHints]

H=Samsung

I=Mitsumi

K=虚拟光驱

效果如图3所示。其实，TC还具备很多隐含的设置项目，在它的设置界面中都是无法实现的，于是一个针对TC的设置软件——TweakTC（如图4）应运而生，它的最新版本是5.51.0，大家不妨试一试。

七、实现TC免安装

很多人都在TC上做了大量自定义的工作，如果重装，这些成果将付之东流。这里介绍一款小软件：Total Commander Here! v1.2。

1.将软件程序“TcmdHere.exe”拷贝至TC安装目录。

2.将Windows目录中的“lsplugin.ini”（如果有的话）、“wcx_ftp.ini”和“wincmd.ini”，拷贝至TC安装目录中并覆盖。

3.制作TcmdHere.exe的快捷方式并执行就会看到完整设置的TC了。

其实，我觉得这款软件做得也不是很方便，只要大家备份TC目录下的Default.bar及上述3个INI文件，重新安装后再拷回相应目录即可保全所有设置。

CHM文件编辑“黄金搭档”

■安徽 松涛

CHM文件按照微软对它的定义：它是一种“已编译的HTML文件”。它是微软对.hlp文件格式的升级，用这种文件格式编制的电子文档或电子书籍可图文并茂且文档自身体积小巧，因此现在在网络上也特别流行。如果我们需要对CHM文件进一步编辑时，便会发现无法对这种文件格式进行直接修改。下面笔者给出一种解决的办法，仅供大家参考。

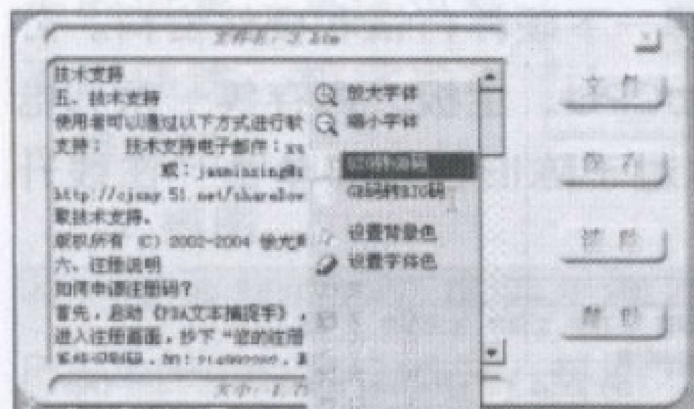


图1

第一步，还原CHM文件：执行“PDA文本捕捉手”（如图1），在软件的操作界面中单击“文件”按钮并在弹出的“打开”对话框中打开一个需要编辑的CHM文件，软件会自动执行网页文件的还原操作并将还原出来的HTML文件存放在原电子文档的存放文件夹中。用户可用FrontPage等网页编辑工具对还原出来的各个HTML文件进行修改和编辑，也可用一些网页特效制作工具对原网页添加一些让人炫目的特效。记住，要将编辑结果保存哦。

第二步，编译CHM文件：执行“CHM制作精灵”（如图2），在软件的操作界面左侧选择经过编辑的HTML文件所在的文件夹，并按还原出来的文件的排列顺序将各个HTML文件添加进软件界面右侧的编译框中，然后单击“编译工程”按钮即可将HTML文件编译成原来的CHM文件。

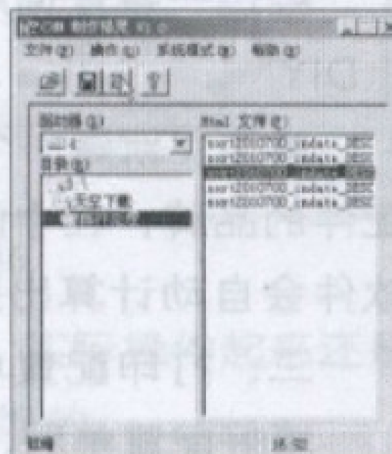


图2

以上两款工具均支持Windows 9X/Me/2000/NT/XP操作系统。“PDA文本捕捉手”为共享软件，最新版本为v2.5，下载地址为http://www.skycn.com/soft/9518.html；“CHM制作精灵”为免费软件，最新版本为v1.0，下载地址为http://www.skycn.com/soft/11261.html。

事实上，类似上述“黄金搭档”的工具组合不胜枚举，像CHM文件一样具有编译与反编译双重功能的工具也相当多，这里只是提供一种思路和解决问题的方式，不足之处希望编辑和广大朋友指正。

Nero让假冒明基刻录盘无处遁形

■安徽 阿多

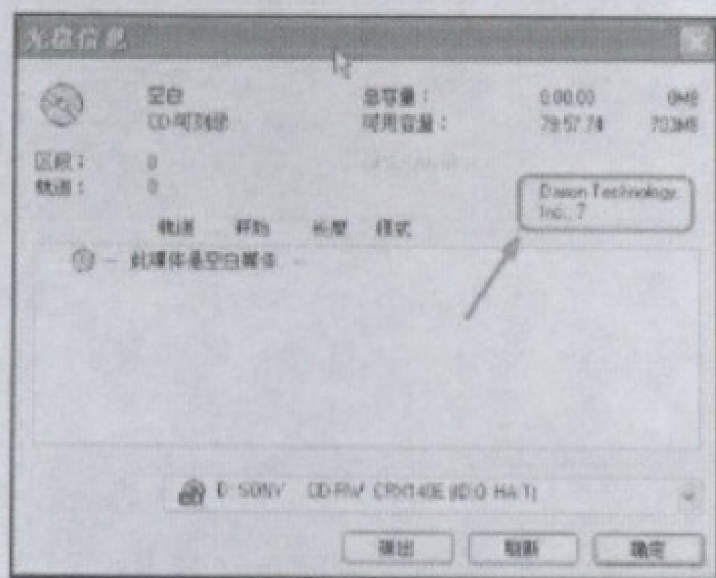


图1

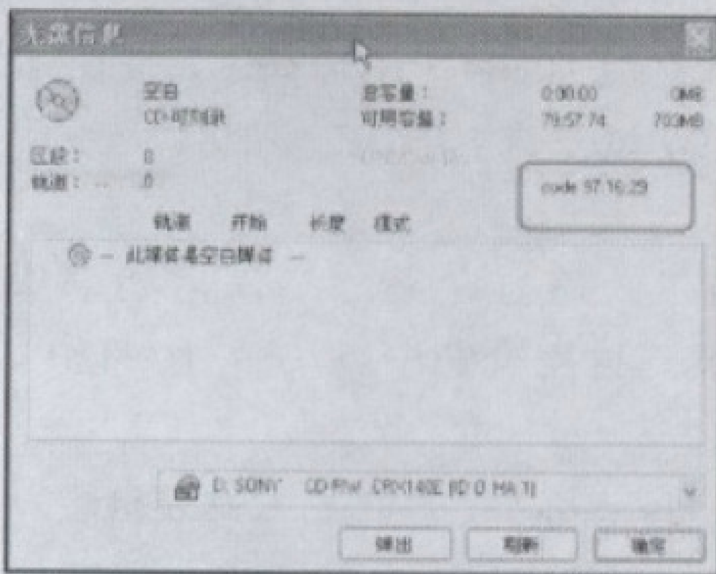


图2

明基的CD-R/RW刻录盘在市面上一直非常热销，因此也就有一些仿冒之作。对于消费者来说，买到假冒的明基BenQ盘片不但花了冤枉钱，而且仿冒产品不具备明基特有的DataGuard专利数据保护技术，更有可能加速损耗刻录机的寿命，以至造成更大的损失。那究竟如何分辨BenQ的真假刻录盘呢？

其实，每个正规的刻录光盘生产厂都会被分配一个独特的ATIP（Absoluted Time in Pregrove）编码，而且这个编码会与生产厂商一一对应；并不能轻易改变，因此这是分别真假明基刻录盘最准确的方法之一。

要检测刻录盘的ATIP编码，只需使用常见的刻录软件“Nero-Burning Rom”就可看到，并且Nero会将已有资料的厂商名称显示出来，不用再比对ATIP码是否正确，十分方便。具体的方法是：

只要将待测的刻录盘放进刻录机，执行“Nero-Burning Rom”软件的程序，然后按住“Shift”键不放，选择菜单“刻录器—媒体信息”选项，就可看到制造厂商。真品明基的刻录盘显示的是“Daxon Technology”（达信科技，明基集团的子公司）；如果是旧版的Nero可能显示的是“Acer Media Technology, Inc.”（达信科技原来的公司名称），也是正常的。假冒盘片显示的是别的厂商名称，或干脆侦测不到厂商。请注意看图1（真品检测结果显示“Daxon Technology”）和图2（假冒产品检测结果各不相同）的区别。

本技巧是相当有效的，因为ATIP编码难以伪造，准确率接近100%；不过稍微麻烦些，有部分旧式的SCSI刻录机无法检测到ATIP编码，只要换IDE刻录机就可解决。

超级DIY设计器——让攒机不再难

■山东 小鱼



图1

小鱼对硬件不是太熟，可是单位的同事不明白软件高手不一定是硬件高手的道理，总是拉住小鱼，逼着小鱼推荐机器配置，为了显示自己的“高手”本色，小鱼也只能勉为其难了（JS：欢迎，我们最喜欢你这样的……）。算了，不吹牛了，其实要不是小鱼偷偷用了“超级DIY设计器”这个小工具（下载地址为http://www.skycn.com/soft/11784.html），又怎能写出一台又一台的配置单呢？

一、了解硬件资讯

软件的主界面如图1。开始DIY之前，我们需要先了解一下硬件行情和硬件资料。分别单击“硬件报价”和“硬件资料”按钮，你可查到诸如CPU、主板、内存等一系列电脑配件的详细资料和最新行情，如果你发现其中的信息过于陈旧，只要单击“在线升级”，即可自动连接到软件的官方网站去免费下载升级包，运行得到的EXE文件即可更新各种信息。

软件的更新速度再快，也赶不上电脑行情的变化快，因此单纯依靠官方网站的更新，你将很难获取最新的行情信息，于是软件在界面上提供了“太平洋电脑网”和“PCPOP电脑时尚”两个硬件网站的连接，你可到那里去查询最新行情。

二、建立配置

经过一番查询后，小鱼终于对硬件行情有了大概的认识，现在就开始进行“纸上DIY”。

单击“新建一个配置”，会出现如图2所示的窗口，在下拉列表中选择各种电脑配件的品牌，在中间的输入框中输入配件型号，在右边的输入框中输入配件价格，软件会自动计算出整套电脑的总价，一定要把好关哟！

三、打印配置单

填好配置单后，单击“输出”可将配置单保存为TXT纯文本文件，然后用记事本或其它文字处理工具即可打印配置单。这样小鱼就把打印好的配置单交给同事，让他去装机了。



图2

抓图、注释，一气呵成

■安徽 居志成

本文要让Microsoft PowerPoint 2002来一回友情客串——抓图、注释。

笔者之所以选择PowerPoint来抓取和注释图片，是因为安装了SnagIt 6.2插件之后，用它抓图特别方便，并且它本身集成的"绘图"工具又具有强大的注释功能。它的"另存为图片"功能，可把幻灯片上的图片和其它对象另存为多种格式的图片，这对注释之后保存图片非常实用。

一、安装SnagIt 6.2并启动其Office插件

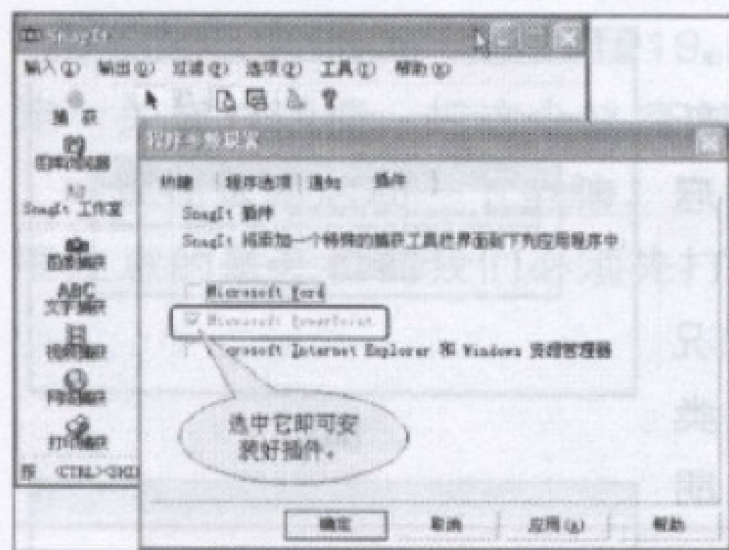


图1

SnagIt 6.2的安装不用多说。Office插件可在安装SnagIt之后添加，从SnagIt主界面的"选项"菜单中打开"程序参数设置"对话框，切换到"插件"选项卡，选中"Microsoft PowerPoint"复选框就可以了（如图1）。

二、设置插件和抓图

1.设置

打开PowerPoint，SnagIt插件的工具条已显示在工具栏中了（如图2）。单击工具栏上的手形图标就可打开插件设置对话框。由于我们的目的是抓到需要的图片并显示在幻灯片上，所以只作与它有关的设置。具体过程不再详述，相信大家一看就明白。

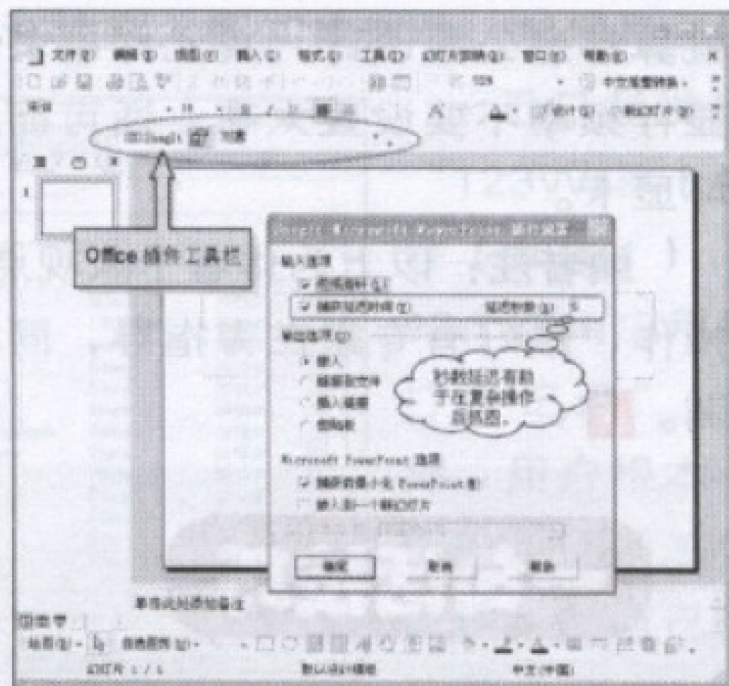


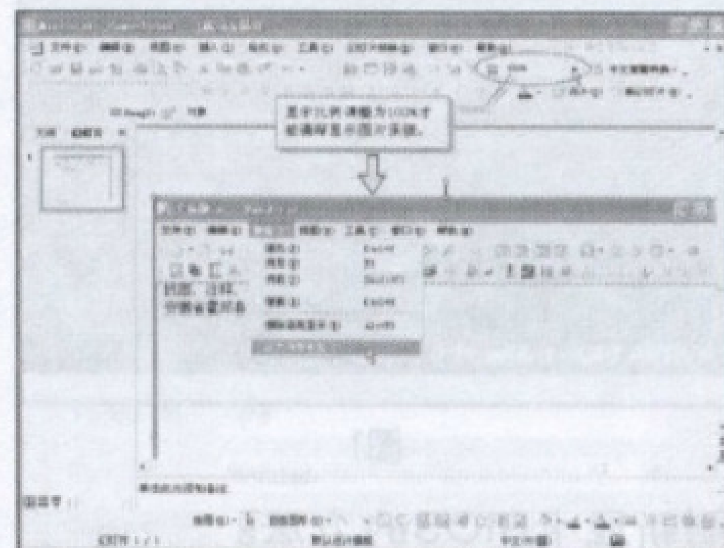
图2

2.抓图

设置完成后，单击工具条上的"SnagIt"图标，PowerPoint窗口消失，抓图开始。单击某一对象，喀嚓——完毕，PowerPoint窗口打开，一张图片已插入到幻灯片中。

三、注释并保存图片

如果抓取的图片稍大一点的话，受幻灯片显示比例的影响，图片是不清晰的，自然没法添加注释。为了获得最好的注释效果，可在工具栏里把显示比例调整为100%（如图3）。


图3

1.用"绘图"工具添加注释

微软Office办公套件中的"绘图"工具，其注释图片的功能要比"SnagIt工作室"的注释工具强大得多。注释图片时要做的主要有两件事：一是指定注释对象，二是添加注释文字。这两件事"绘图"工具可轻松胜任，并且能做到花样繁多。

指定注释对象可用"自选图形"里的"基本形状"、"箭头总汇"（常用工具见图4），它们不仅可标出对象，而且还可对它们进行不同形式的强调，比如改变边框的粗细、颜色，添加半透明效果等。添加文字注释首选"标注"工具，它丰富的样式让你给处在任何位置的对象添加文字注释时都能游刃有余。如果想让注释更有个性，还可使用"星与旗帜"工具，它里面的各种形状真让人怦然心动。别担心文字没处放，"绘图"工具里的图形都是可加上文字的，只要在一个图形上点右键，选择"添加文本"就行了（如图5）。

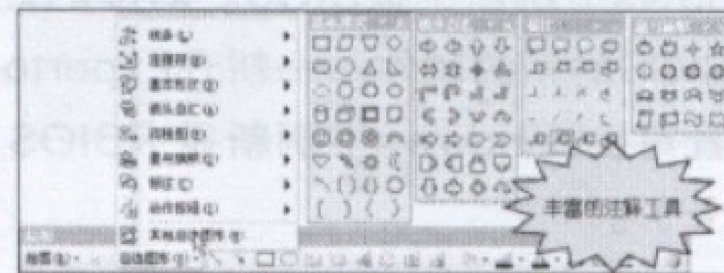


图4

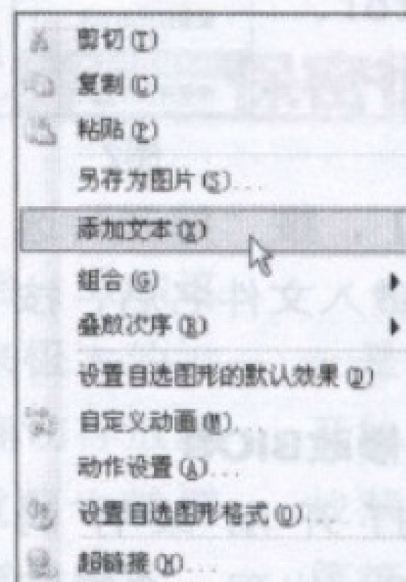


图5

2.用"选择性粘贴"转换格式

这是必需的一步。不要以为图片注释好了就可通过右键菜单上的"另存为图片"来保存了。如果这样做的话，一是保存的只有抓来的图片而没有注释的内容；二是经过笔者试验，这张图片用看图程序查看时，尺寸会比原始图片大很多（这可能是由于微软考虑放映时的清晰度而有意放大了图片的尺寸）。解决的办法是，先按住Shift键分别选中图片和所有的注释内容，点右键选择"复制"，再从"编辑"菜单中单击"选择性粘贴"，选择一种图片格式［如图6，可选"MS Office绘图对象"、"图片(PNG)"，其它4种效果不好，别选］。粘贴之后，原来的图片和注释已结合为一个整体，并且保存之后的尺寸和原始图片的尺寸完全一样。这时保存图片就可以了。

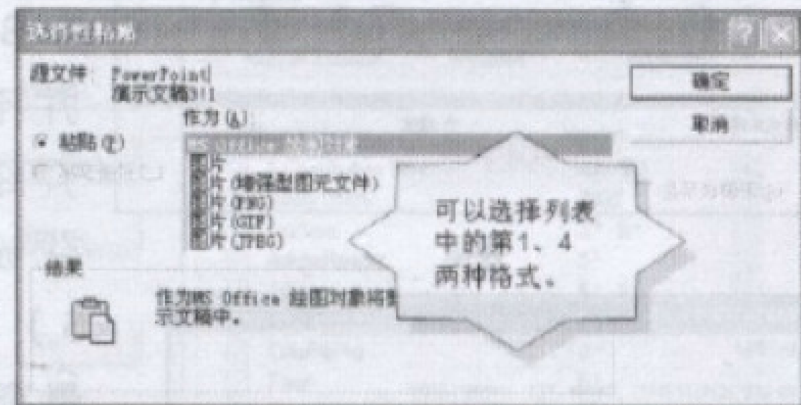


图6

至此，一张由PowerPoint抓取并注释的图片就完工了。整个过程说起来好像有些复杂，实际操作起来还是比较容易的，做一两遍之后你就会熟练的。

说明：本文所附图片和所作注释一律由PowerPoint 2002完成。效果还不错吧？

Windows下刷新显卡BIOS

■北京 Terribleduo

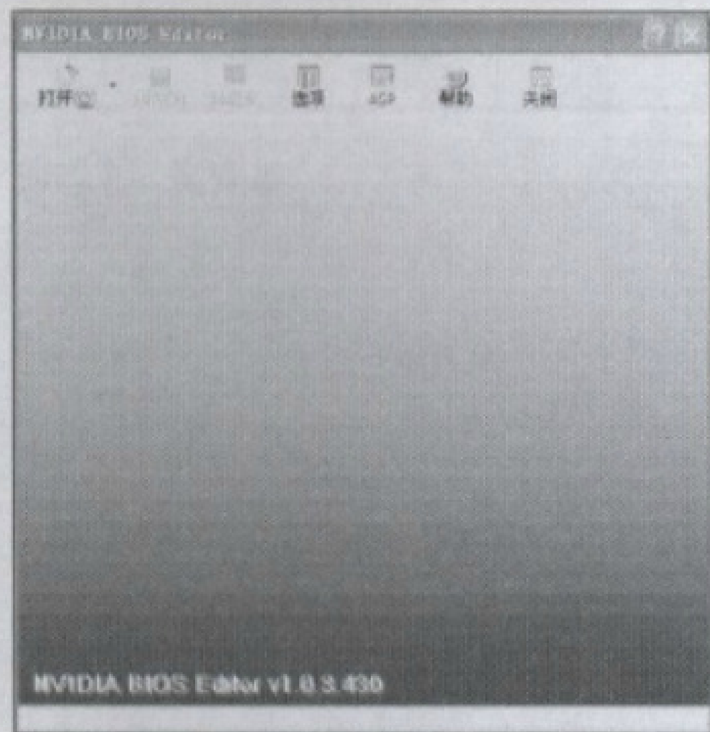


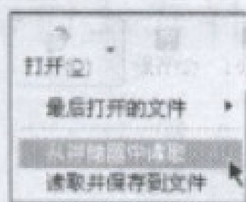
图1

大家可能都在DOS下刷过显卡BIOS，可这种方法对于不熟悉DOS的朋友来说有些困难，风险也较大。下面我就给大家介绍一种在Windows下个性化设置并刷新显卡BIOS的方法。

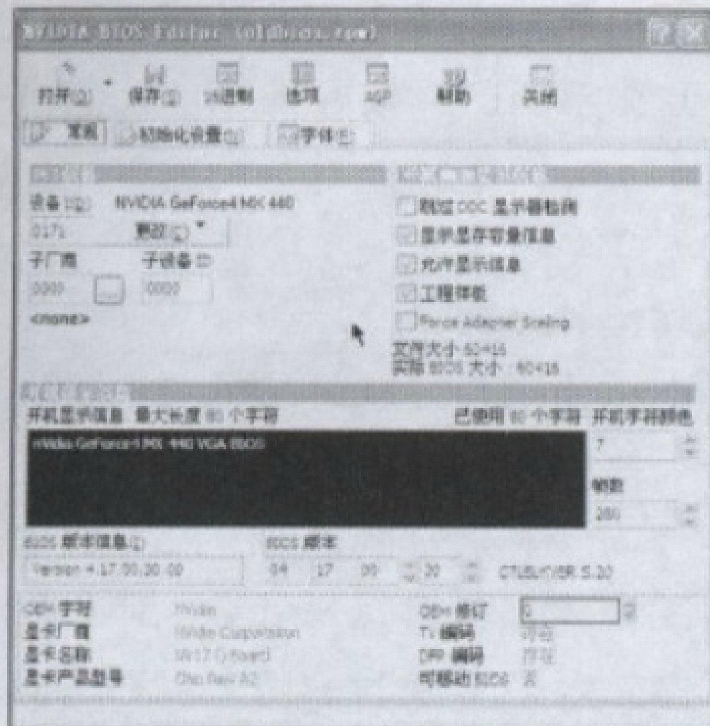
刷过主板BIOS的朋友都知道Giga-@BIOS可在Windows下刷新主板BIOS。对应的显卡也有一款第三方显卡BIOS刷新的软件——耕升Expertools，利用这款软件我们就可在Windows下刷新显卡BIOS（适用于NVIDIA系列显卡）。

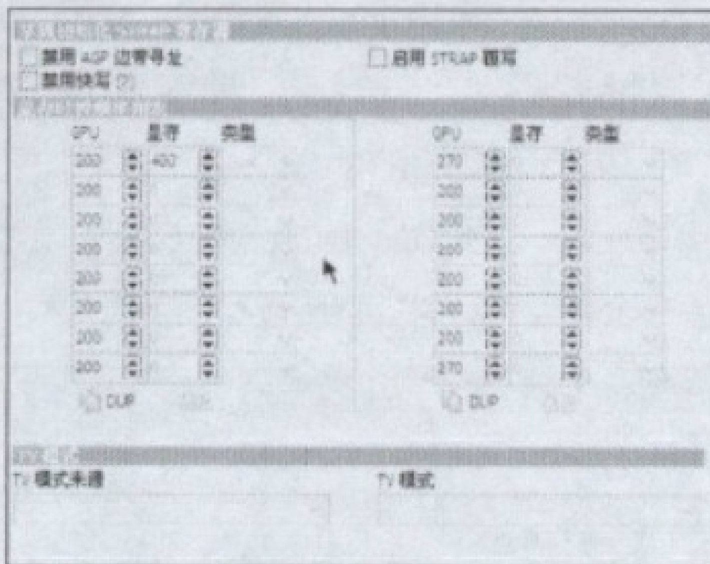
准备软件：NVIDIA BIOS Editor、Expertools（内包含ExpertBios）

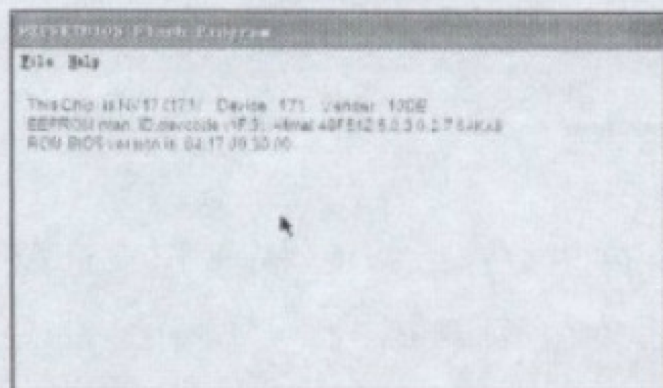
一、保存原BIOS


图2

打开NVIDIA BIOS Editor（如图1），按“打开”选择“读取并保存到文件”（如图2），键入文件名后，按确定，保存完成。


图3


图4


图5

二、修改BIOS

打开刚保存的BIOS，出现一个界面（如图3），在PCI信息内显示设备ID、厂商ID、子设备ID。在“开机画面显示信息”中可选择在开机时显示的信息。在下面的黑框中，可编辑开机画面所显示的文字，键入你想在开机时看到的字，如：“Welcome to wonderduo studio”（如图4）。其他如“BIOS版本信息”等并不重要，在此就不介绍了。打开“初始化设置”界面（如图5），在这里可做我们最喜欢的事——超频。在“显存时钟列表”中可修改GPU、显存频率，刷新BIOS后这些设置可在开机时生效，而不用反复设置。在调整好频率后，再次保存BIOS（最好另存为一个文件，不要覆盖原BIOS文件，以防万一，还可刷回原BIOS）。

三、刷新BIOS

打开ExpertBios，界面如图6。界面中显示的是与NVIDIA BIOS Editor相同的显卡BIOS的信息。点击“File”→“Update BIOS”然后会出现选择界面，选择刚刚保存的BIOS，然后会出现如图7的界面。刷新时间会比较长，请耐心等待，直到出现图8。

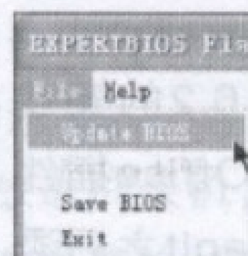
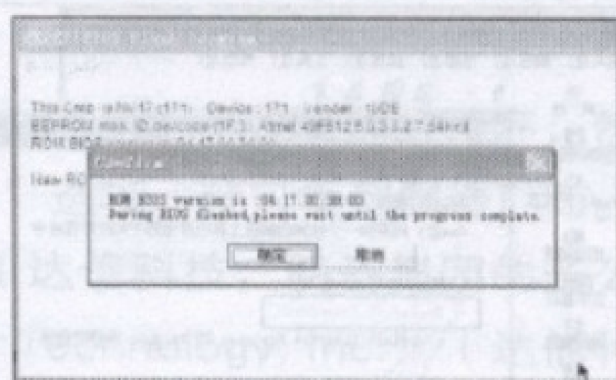


图6


图7

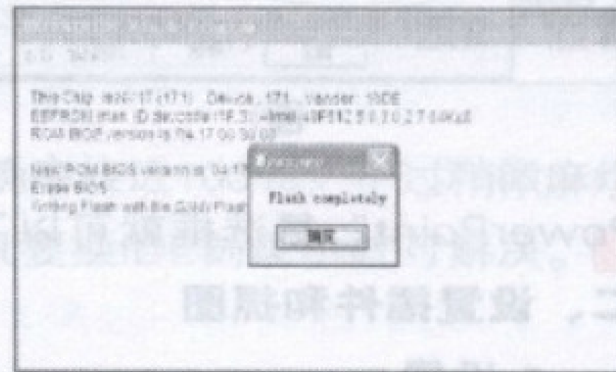


图8

恭喜你，显卡BIOS刷新完成，快重启看看效果吧！

本文只是以通常情况进行介绍，其他情况类似，喜欢进一步发掘的朋友还可再深入研究一下。在刷新时要注意：①当软件长时间无反应时，一定不要重启计算机，耐心等待一下；②尽量不要用不同品牌的BIOS互刷，因为就算都是公板设计，其元件电气性能也不同；③GPU、显存频率不要设置太高，适可而止，以免无法开机或损坏显卡。

编者注：以上为作者个人观点，大家在实践中要小心操作，最好有专家在旁指导，同时作好备份工作以防不测。

一句话技巧

输入汉字偏旁一直是比较麻烦的事，但如果你电脑里装了金山词霸，这个工作就简单多了，点击“附录”里的“部首检字表”，在“部首目录”里可以找到绝大多数偏旁部首，只要把它们拷贝粘贴出来就可以了。很多生僻字也可以采用这种方法输入。

（北京 天天）

大家都知道，当用鼠标右键单击一个文件时，如果按住Shift键，右键菜单中会多出“打开方式……”选项，这个方法对用WinZip打开的Zip文件也试用。用WinZip打开一个Zip文件，按住Shift键，用右键单击一个文件，在右键菜单中也会多出“打开方式……”选项，这样我们不用解压文件就可以选择想用的程序而不是默认链接程序来打开这个文件了。

（甘肃 李芝）

用Rasdial.exe实现开机自动拨号上网

■上海 王光临

如今大家都装了宽带，想必许多人和我一样，每天开机进入系统第一件事就是用ADSL上网。想不想开机就自动拨号上网呢？也许你会想到把ADSL拨号的快捷方式复制到启动组，不过这样也只是在进入系统后自动打开ADSL的拨号窗口。能不能自动完成拨号呢？当然可以。

利用Rasdial.exe我们可轻松做到这一点儿。笔者以Windows XP为例，在桌面建立一个快捷方式，在快捷方式向导中选择目标为Windows\system32目录下的Rasdial.exe文件。完成后我们用鼠标右键单击这个快捷方式选择并打开属性设置窗口（如图1），在“目标”栏中的路径后分别加上拨号网络中ADSL拨号连接的名称、登录用户名和密码，中间用空格分开，格式为E:\WINDOWS\system32\rasdial.exe adsl ad52605 wgl791019。要记得在“运行”中选择最小化。最后单击“确定”关闭对话框，把这个快捷方式复制到开始菜单启动组。

现在重新启动一下电脑，开机进入系统后是不是就自动完成了拨号上网呢？需要注意的是开机前我们必须先打开ADSL Modem。有兴趣的朋友不妨一试。

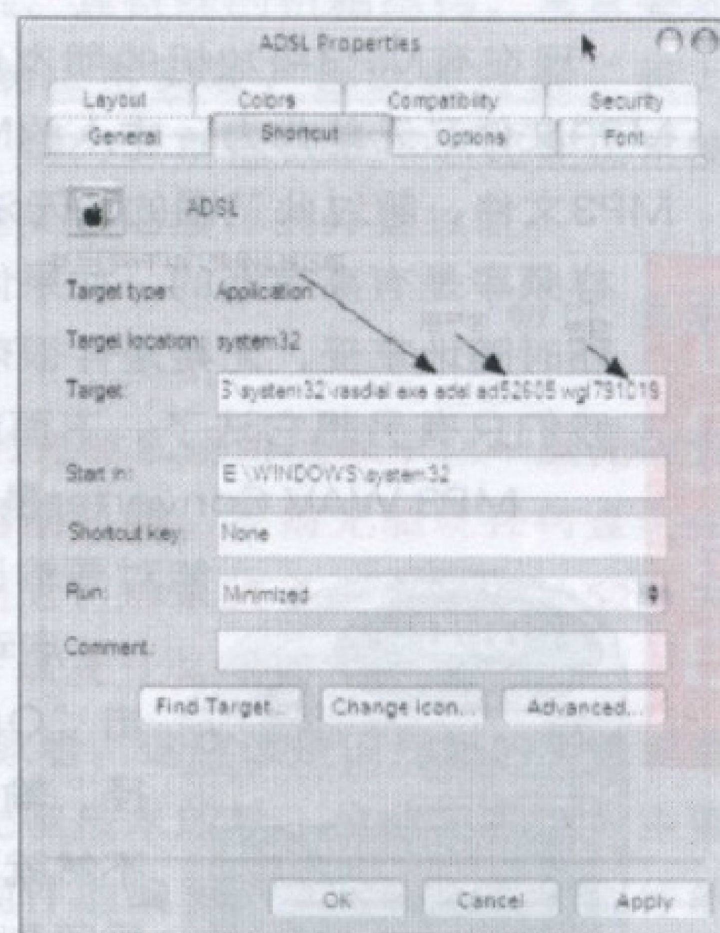
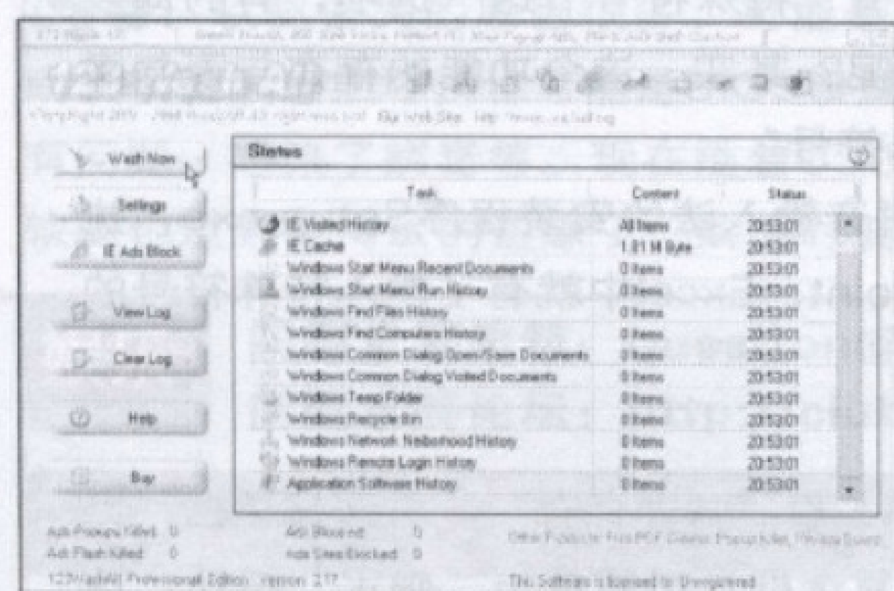


图1

“文件打开记录”保密很轻松

■安徽 松涛

现在很多应用软件都提供最近打开文件的自动记录功能，虽然这个功能可为用户下次快速打开相同的和经常使用的文件带来极大的方便，但如果别人利用了这个功能，就可在不需要知道文件确切存放路径的前提下任意打开用户文件（恐怖！），如果文件不重要也就罢了，如果文件内容不允许被别人翻阅或改动，那后果是不堪设想的。


图1

近日我发现了一款叫做“123Was-hAll”的应用软件（如图1），它可将多达42个常用应用程序的“文件打开记录”功能同时屏蔽掉，用户根本不用给软件进行繁琐的手工设置即可最全面地保护自己的文件秘密。该软件可在http://count.skycn.com/softdown.php?id=13360&url=http://hn-http.skycn.net:8181/down/123washall_pro.zip处下载。

软件的功能实现非常简单，用户在软件的主界面中单击“Settings（设置）”按钮，在弹出的对话框中用户选择“Privacy（保密）”选项，在这个选项中有“Internet Explore”、“Windows”和“Application（应用程序）”3个子选项，用户单击“Application”子选项即可看到1Cool Button Tool、Ability Office、ACDSee、AdobeReader、AOL、CuteFTP、Flash、FlashGet、FlashFXP、GetRight、Go!ZLLA、Google ToolBar、ICQ、KaZaA、网页三剑客MX版、MediaPlayer、MSN Messager、NetCaptor、Office 2000/XP、Paint Shop Pro、PhotoImpact、PhotoShop、PowerDVD、RealPlayer、RealOne Player、WinZip、Yahoo!Messenger等42种应用程序列表，用户只要根据需要勾选其中的全部或部分选项即可立即清除和屏蔽文件打开记录（如图2）。

另外，这个工具还具有两个特色功能：一是可对IE地址栏、IE文件菜单、IE缓存、开始菜单的“文档”子菜单、运行菜单、查找菜单、系统临时文件夹、回收站、网上邻居等14个系统自动记录项目和对各种垃圾文件进行自动清理，并且清理的速度极快，14个项目的清理也就几秒钟的时间；二是软件内置有庞大的黑名单网址库，可自动对在网页浏览时经常弹出的各种广告条和Flash广告窗口及不良网站链接进行屏蔽。用户除了可对软件内置的网址库进行增删外，这里建议用户在“Ads Popup”子选项中选中“Suppress Auto Popup Ads IE Windows Smartly”（屏蔽自动弹出式广告窗口）和“Suppress IE Windows have no address bar”（屏蔽IE浏览器中没有标题的窗口）。

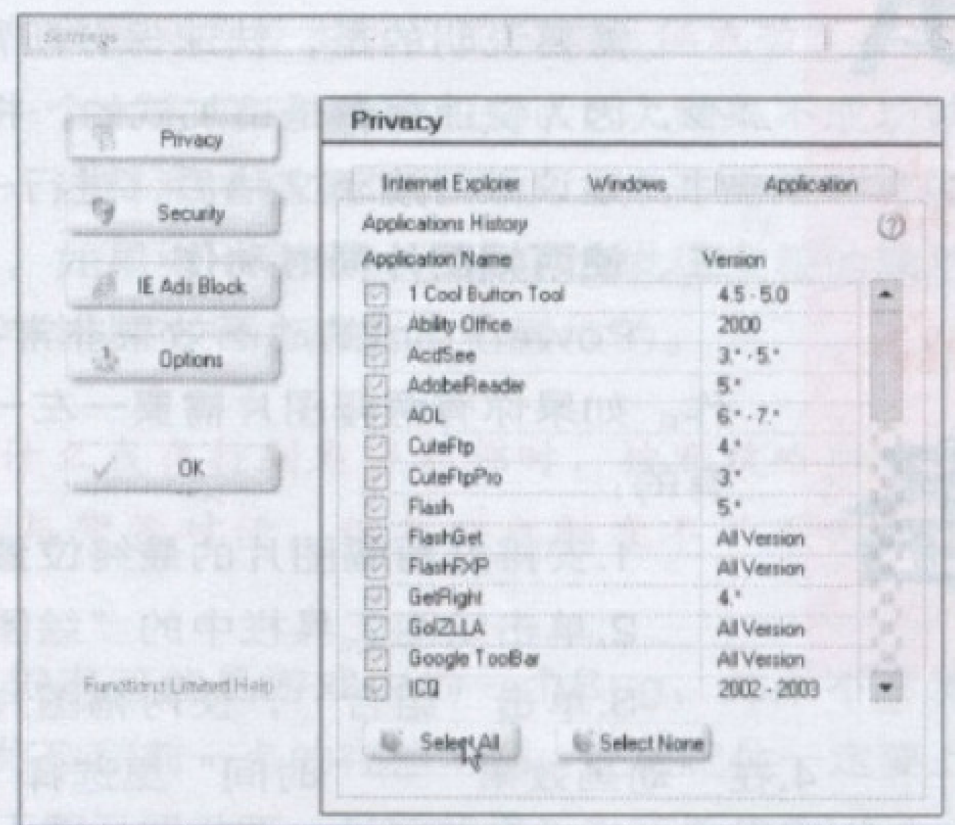


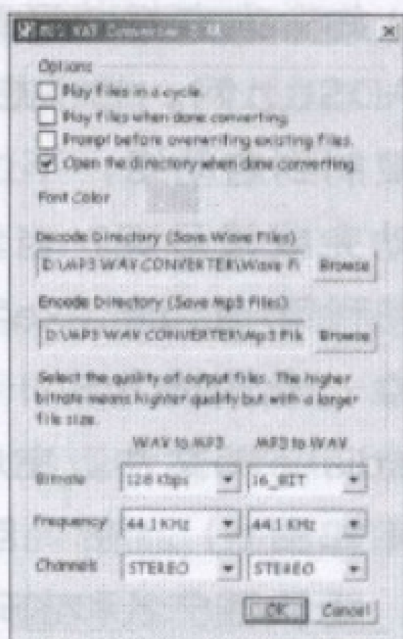
图2

奇门遁甲

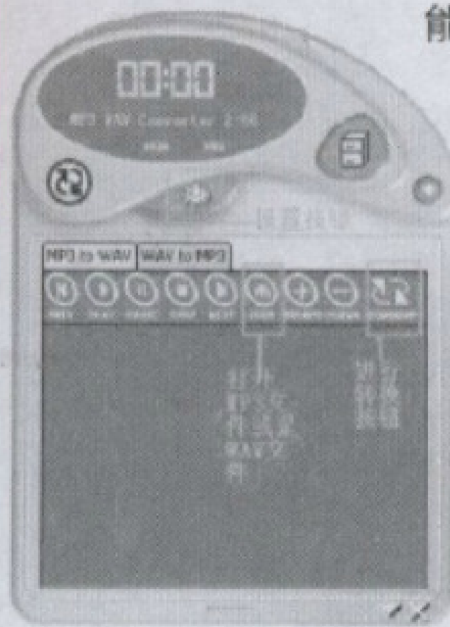
巧对付MP3播放器不支持的MP3文件

■重庆 朱安祥

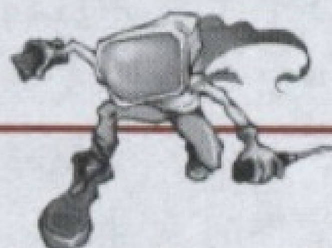
现在有MP3播放机的朋友越来越多了，而许多低档MP3播放机对于播放一些高频率的MP3文件又无能为力，本人的MP3播放机就只能播放32kbps～192kbps、32kHz～44kHz的MP3文件，超过此范围的便无法播放了。人们大多从网上下载MP3文件，这些MP3文件的采样频率是有高有低的。如果你辛辛苦苦从网上下载的MP3文件因为播放机的不支持而不能随时随地享受，无疑是件很郁闷的事，而现在又很难找到直接修改MP3文件频率的软件，我们只有另想它法了。下面就请出MP3 WAV Converter。


图2

MP3 WAV Converter是一款能将WAV和MP3文件相互转换的软件，在转换之前我们能对要输出的WAV或MP3文件的采样频率和输出频率进行设置。


图1

启动MP3 WAV Converter，可看到如图1所示的界面。我们先点击“Options”打开如同图2所示的对话框，设置好文件的保存路径、输出MP3的采用频率和模式。你选择的频率一定要符合自己MP3播放机的要求，要不然就白忙一场了。我们要的不是WAV文件，所以WAV文件采用默认设置即可。设置好后回到主界面，选择“MP3 to WAV”，再点击“Open”按钮打开你需要改变频率的MP3文件（MP3 WAV Converter是共享软件，如果没有注册的话一次最多只能转换5个文件），点击“Convert”按钮进行转换。转换完毕后再选择“WAV to MP3”，打开刚刚输出的WAV文件，再将它们转换回MP3即可，此MP3文件便是按照之前你设置好的采样频率和输出频率输出的，当然能满足你的MP3播放机的需求了。



PowerPoint另类技巧三则

■福建 王新禧

试办公备

一、为PowerPoint增加“特殊符号”

不知你有否注意，打开不同电脑上的PowerPoint“插入”菜单，有的有“特殊符号”这一选项，有的却没有，这为我们在异地处理PowerPoint文档带来了某些不便。这是怎么回事呢？其实，这个功能的存在与否与微软拼音输入法的安装有关，我们可用下面的方法为PowerPoint增加“特殊符号”。

在光驱中放入Office 2000安装盘，找到MSIME目录，里面就有微软拼音输入法的安装程序Setup.exe，执行该程序，将微软拼音输入法安装到电脑中。完毕后，你会发现在PowerPoint、Excel中就有了输入特殊符号的功能。

二、让PowerPoint快速保存文档

为了防止在工作过程中断电而丢失数据，我们可为PowerPoint演示文稿设置“快速保存”。方法是单击“工具”菜单中的“选项”，再单击“保存”选项卡，选择“允许快速保存”复选框，然后单击“确定”按钮。这样在处理演示文稿的过程中，所进行的就是快速保存，即只保存演示文稿中改变的地方。如果没有选择“允许快速保存”，所进行的保存将是完整保存。PowerPoint会保存整个演示文稿，包括没更改过的部分。

需要说明的是，快速保存所需的时间比完整保存少。但是，完整保存所需的磁盘空间比快速保存少，因为快速保存是追加式的，将每次新增的变化都进行了保存，因而文件可能会很大。为减小文件尺寸，建议做好演示文稿后，进行一次完整保存。

三、使两幅图片同时动作

PowerPoint的动画效果非常不错，选项也挺多，但局限于动画顺序，插入的图片只能一幅幅地动作。如果你有两幅图片需要一左一右或一上一下地向中间同时动作，这就有点难办了。不过，办法还是有的：

1.安排好两幅图片的最终位置，按住“Shift”键，同时选中两幅图片。

2.单击绘图工具栏中的“绘图”。

3.单击“组合”，使两幅图片变成了一个选定。

4.在“动画效果”→“时间”里选择“播放动画”，“效果”里选择“左右向中间收缩”（或另外3项），就可使两幅图片同时动作了。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 大峨问：我上网下载一个大文件时，中途电脑死机中断了下载，重启后发现系统盘空间少了好几百MB，**用磁盘清理也找不回丢失的空间**。不知原因何在？

答：这是因为某些下载软件在下载文件时会首先生成一个与下载文件同样大小的临时文件，如果下载意外中断，该文件就会留在硬盘上。不同软件此文件的后缀也不同，你可试试清除WINDOWS\TEMP文件夹下的所有文件。

四川 龚胜

读者 Lex问：我的联想电脑最近忽然找不到软驱了，请问可能有哪些原因？如果要更换软驱，应注意什么问题？

答：软驱丢失的原因很多，可能是软驱线或电源松动、软驱本身损坏，也可能是BIOS设置错误、操作系统有问题、感染了病毒等。现在随着USB闪存盘的普及，软驱也走到被淘汰的边缘了，购买时要注意别买到返修货。对于联想等品牌机，其特殊的机箱结构，常常要求将软驱前面板取下才能正常安装，因此最好买"美上美"这个牌子的软驱，因为其前面板取下后还能正常使用。另外你也可考虑购买USB接口的外置软驱。

四川 龚胜

读者 如意问：我的光驱在使用过程中，**一旦光驱读不出盘，就必须重新启动机器，**否则光驱就任何盘都读不出来，而且无法控制它，后来换了一个SONY 52×的才恢复正常。请问一下这是什么原因？

答：从你谈到的现象看，这应该是该光驱的质量或兼容性存在问题。现在光驱技术成熟，价格已很低，主要竞争在做工、用料和固件的编写水平上，尤其是固件的编写水平对产品的稳定性和兼容性起着很关键的作用。如果该光驱有更新版本的固件，可尝试升级。当然升级时要注意确认相关文件的匹配，并备份好原固件的数据，同时应尽量避免出现突然断电等意外情况的发生。

四川 龚胜

读者 岳志军问：我的电脑装的是Windows 2000操作系统，还打了最新的SP4补丁。这几天不知道怎么回事，开机以后总是提示什么**RPC服务停止**，然后就要求重新启动电脑了，而且还不能上网，怎么办啊？

答：你的机器很有可能感染了最近流行的冲击波蠕虫病毒（W32.Blaster.Worm）。这是刚刚出来的一种蠕虫病毒，它利用DCOM RPC漏洞进行传播，感染后致使系统不稳定运行并造成崩溃。这种病毒的入侵原理是扫描

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《仙剑奇侠传三》问题集

问：在偷偷潜入刺史府时，总是通不过那个像"盟军敢死队"一样的小游戏，有什么简单的方法吗？

答：这里的确有捷径可通过。首先向右走，然后迅速通过中间的小桥，之后在左侧的凉亭中稍微躲一下，趁敌人的探照光打不到时迅速通过下一座桥。这里两个守卫的探照光交错之间有个很小的时间差，一定要准确把握，一旦通过后面的那座桥，再向左下方折返就到了。如果一开始向右上方走到头再向左方折返，难度非常大，不推荐采用这样的路线。

问：游戏最后的Boss重楼会变身，攻击力又高，怎么打他会比较容易？

答：打到这里我方只有景天一人，要对付重楼的确难度很大。比较好的打法是去蜀山大量购买四枢神机丸和软骨浆。四枢神机丸可增加武、防、速、运4项数值，软骨浆可降低敌人的攻击力。战斗一开始就各使用一个，等到药力消失后还要再用，这样要战胜重楼就不难了。

问：开大宝箱要怎样才能尽可能地保证成功？

答：开一个大宝箱只有3次机会，3次如果不成功就会破坏宝箱。选择和宝箱属性相同的人来开启成功率就会大大上升，如果细心观察的话，就会发现宝箱的颜色和宝箱上的字都是可用来辨别宝箱属性的。

问：为什么我在打到鬼城酆都时，按照攻略所说休息了一晚再与紫萱对话，但怎样也触发不了下面的剧情？

答：这很有可能是游戏中的一个Bug，如果不幸发生，那么最好取稍前一点的存档重来。还要记住一定要上官方网站去下载升级补丁，目前的最新补丁版本为V1.1。

端口号TCP/135，传播成功后它利用TCP 4444和UDP 69端口下载并执行它的代码程序Msblast.exe。这个蠕虫还对Windowsupdate.com进行拒绝服务性的攻击以禁止用户及时更新漏洞补丁。该蠕虫能入侵的操作系统包括Windows 2000/XP，目前已有的各类SP补丁系列都对它不起作用。

解决该病毒的办法有以下几种：

1.端口控制方法。对于一般用户而言，如果不需要开通FTP传输服务，则可使用天网防火墙或金山网镖之类的防火墙软件封住以下端口就可以了。不过这样很容易出现一些网络故障。

TCP 4444，蠕虫后门端口，用于远程控制

UDP Port 69，用于文件下载

TCP Port 135，微软DCOM RPC服务

2.手动删除办法。首先打开任务管理器，停止Msblast.exe的运行，然后进入注册表找到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，查找系统目录Windows下的\system32\msblast.exe文件并删除它。

3.给系统打补丁。到http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/MS03-026.asp下载最新补丁安装即可。另外，最好及时更新一下你的杀毒软件。

湖南 苏旅

读者 St1985问：我的笔记本电脑最近配了一个PC卡式的光驱，在准备用光盘装Windows XP时，我发现**在DOS下面无法启动光驱**，怎么回事？驱动程序不认吗？

答：这要涉及到PCMCIA协议及其板卡的工作原理。在我们常用的笔记本电脑中大多安装有PC卡式插槽，它需要“卡与插槽服务”（Card and Socket Services）软件协议来支持。通过这个协议，我们就可使不同的PC卡插入插槽来让电脑操作系统识别。遗憾的是，MS-DOS操作系统（包括PC-DOS的早期操作系统）均不支持直接驱动PC卡设备。常用的PC操作系统中只有Windows 9X/NT/XP之类的操作系统通过其内置的驱动程序才集成Card and Socket Services功能。MS-DOS本身没有这种驱动，所以在MS-DOS下是不能直接识别PCMCIA卡的，如果要让自己的PCMCIA卡式光驱在DOS下正常工作，就必须安装相应的驱动程序。除了光驱厂商本身可提供这样的驱动程序外，一些第三方的软件也支持这一功能。你可到www.mydrivers.com查询“PCMCIA”关键字即可得到满意的答复。

湖南 苏旅

读者 飞过海问：最近朋友从国外给我带回一台IBM X31笔记本电脑，安装的是英文版的Windows XP，**机器没有光软配置**，所以安装程序很不方便。**请问有什么办法安装好中文操作系统**？

答：你的问题比较麻烦，最好的办法就是通过扩充外部设备来达到安装目的，如另外买一个笔记本光驱（USB接口为佳），放入中文版操作系统安装光盘后再通过光驱开机启动，这样再删除原有的操作系统并安装新版的就可以了。同样，利用USB闪存盘也可达到目的，不过512MB以上的闪存价格可不便宜。

如果有一定的动手能力，建议把笔记本的硬盘外接硬盘盒或转接卡，在另外一台电脑上放上相关的安装文件，再进行安装即可。

问：据说游戏中有10颗龙精石，但打死所有Boss得到的为什么只有9颗？

答：还有一颗不是打死Boss得到的，这颗龙精石在冰风谷一座冰桥的桥下，需要仔细寻找方能发现。

问：我刚开始游戏不久，为什么许多迷宫中有好多障碍不能打开？

答：游戏中需要用5个主角的不同能力来开启不同的机关。在一开始队伍里是没有那么多队员的。要开启前面迷宫中的障碍，只有在后期学会御剑飞行之后，再返回前面去破解才可以。注意将这些障碍打开之后通常都能得到很多宝物，所以多跑一次还是物有所值的。

问：在德阳时，有个海棠精的支线，需要拿天香续命露来救人性命，这个道具怎么拿？

答：在这之前，在蓬莱御剑堂就可拿到一个。后面蜀山故道一还能拿到一个。如果是在蜀山拿到的这个道具，那么最好等到学会御剑飞行之后再回来完成这个任务，以免走太多的回头路。

问：在蜀山锁妖塔中，当打到第1层后拿到骸骨有什么用？

答：这个骸骨是拿去给第7层的冰晶女完成支线任务的，要走回第7层是比较麻烦的，最好用土灵珠先返回顶楼，再下到第7层，这样就比较快。不过要离开锁妖塔还要从第7层下来重走一次，大多数的机关也要重解。完成此任务的报酬是50 000元，就看你认为是否值得了。

问：据说游戏中也有类似于“轩辕剑”系列游戏中DOMO工作室一样的秘密地点设计，请问在何处？进入后能得到什么特殊物品？

答：游戏中确实有这样一个地点，在草海往北出口的“星森”区。在那里可见到一大批怪人，稍微一想不禁哑然失笑，“失影”→“世颖”、“撞仙”→“壮完”等谐音，有心人一看便知仙剑制作小组的几位主要成员正是藏身于此。这些人身上还有不错的物品，缠着他们不放，多次对话就有机会拿到！第1次对话时这些成员会倒地，以后多次对话时，他们会起身逃跑。起初追到后会得到1点经验值或1文钱，多次追到后会有特殊收获，

不过你在安装时还要注意一些问题，如IBM的品牌笔记本电脑硬盘多含有隐藏分区（内有默认的操作系统）以供系统崩溃时进行安全恢复使用，而一般情况下该分区是不会被轻易发现的，所以你在安装新的操作系统时需要考虑这个恢复问题。如果只是为了显示中文的话，你可开启Windows XP内部的多国语言支持（东亚语言版本中就含有中文显示支持），或者上网下载一个南极星之类的多语言翻译平台等也可解决问题。

湖南 苏旅

读者 方虾问： *我的电脑最近出了一些问题，* **开机进Windows时突然弹出一个提示某某网址的对话框，确认以后才能继续。** *我还发现鼠标右键菜单内也被添加了网站链接。我查看了注册表的Run键值和开始菜单的启动项目，没有发现任何额外的程序运行啊。*

答： 你说的这个问题很多朋友也来信提到过，问题确实出在被恶意修改的Windows注册表上，一般和Run键值没有什么关系。你可选择手动编辑的方法去除这两个“干扰”。

右键菜单的网址去除方法：用Regedit打开Windows注册表后，查找HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\MenuExt选项，一般能发现隐藏在里面的恶意网址，将其删除即可。当然你也可把它修改成你常去的一些网站。

每次开机后弹出一个确定登录对话框去除方法：如果你使用的是Windows 2000，在组策略中可自定义提示框内容。同时也可通过Regedit打开注册表，查找HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Winlogon选项，找到“LegalNoticeCaption”和“LegalNoticeText”两个值项，将其删除即可。

当然，你也可在Regedit中选择查找功能，输入上述关键字查找Windows注册表。找到上述选项后删除即可。如果你安装了超级兔子魔法设置、Windows优化大师，也可利用里面的相应功能进行修改。

湖南 苏旅

读者 防火墙问：听说高频率的P4 CPU性能并非都能超过一些低频的PⅢ CPU， *是这样的吗？我感觉我的PⅢ 1.3GB笔记本开机进Windows XP的速度似乎比台式机更快一些。*

答： CPU的性能主要取决于3个方面：第1，硬件本身的时钟频率；第2，机器指令的平均时钟周期数目；第3，程序所使用的指令条数（又取决于系统结构的指令集和编译技术）。P4由于采用了不同于PⅢ CPU的系统结构，在所谓128位浮点双精度运算SSE2指令、超线程和DDR内存的支持下，一般情况下速度是不会比PⅢ CPU慢的，这一差距特别是体现在执行多媒体编码方面（如视频采集、编辑渲染方面），但由于P4的CPU设计没有使用全流水线作业单元，且其部分运算指令单元的延时数值均大于PⅢ CPU，影响了其浮点处理速度，因此在部分软件测试中P4 CPU的性能并不比PⅢ CPU好。至于你所说的速度差异问题，我倒是觉得和CPU的关系不是很大，排除电脑病毒的影响，由于你两台机器的其它硬件配置（如内存容量）不同，再加上Windows所安装软件的情况不一定完全一致，所以出现速度上的不同是有可能的。最后，建议你优化一下系统配置。

湖南 苏旅

有兴趣的玩家可验证一下。

撞仙：泡面，追到第11次时获得。
失影：通神，追到第11次时获得。
笑犬：红蓝彩色铅笔，追到第11次时获得。
翼君：粉红猪，追到第11次时获得。
厌凉：电吉他，追到第11次时获得。
彰危：猫，追到第11次时获得。
逍妖：9999经验，追到第31次时获得。
灵耳：9999经验，追到第31次时获得。
越如：9999文钱，追到第21次时获得。
阿弩：9999文钱，追到第21次时获得。

问： *请问何时可在大地图开启御剑飞行功能？游戏中的一些支线任务如何完成？*

答： 御剑飞行会在游戏情节进展到众人准备前往鬼界找寻雪见的灵魂复活时开启，此时众人回蜀山，龙葵会教景天御剑飞行功能，之后游戏大地图开启，建议玩家回到先前的一些场景中，这样就会发生许多支线任务，包括前期迷宫中不能开启的机关，也可通过此功能回到旧地重新完成。

问： *游戏中获取到了几颗灵珠后，有什么作用？*

答： 游戏中用几颗灵珠装备后，可在战斗中发挥重要作用。在战斗菜单中点取“物”菜单中的灵珠，即可召唤风神、雷神等产生强大的攻击力，但灵珠的使用是有次数限制的，一般为3次。

问： *请问游戏的多重结局是如何产生的？玩家自己怎样控制结局的发展方向？*

答： 由于游戏的多重结局是由男主角景天与几位女主角之间的好感度来决定的，谁的好感度最高，就会产生景天与那位女主角的结局。好感度是由游戏中的对话以及战斗中是否援护所决定的，具体的查看方法可在战斗中将景天安排在阵形的中央，这样他就可对周围的几位女主角形成援护。在战斗中可通过点选此菜单查看几位女主角好感度的高低。因此玩家是可以控制结局发展方向的，需要在剑冢之前的战斗中，通过刻意安排景天去援护某位女主角提高好感度的方法来实现。

有朋远方来，乐哉乐哉！

■北京 林晓

"8周年活动？我一定参加！记得给我留名额啊！"手机上闪出这样的短消息。

"还早呢。"林晓笑着回答。8周年生日还在2个月以外，似乎是一个传说。

"反正我报了名。"短消息穷追不舍，"而且我有资格参加不是？"多年的热心读者+风头正劲的作者，当然他有资格。

"只是我的名额紧张啊！"林晓叫苦不迭。

"你们不是每个编辑都有名额吗？我就算你那份。"对方思虑周全。

"那也要编辑部审核才行啊！呵呵。"

2003年8月25日早晨8点45分，林晓赶到办公大楼。门厅里一张年轻的面孔吸引了林晓的注意力。"不好意思，你是来做我助理的那个？"林晓想起有位读者坚持要到杂志社做义工，她已决定将8周年活动的一堆"芝麻""绿豆"交给他做，以免自己陷入手忙脚乱境地。"是啊，就是我。"nogrief非常自信。"您需要我做什么？""你怎么今天来啊？"林晓晕着，"今天是25号吗？""当然！"Nogrief一副精明能干样子，"是嘉宾报到的日子！""啊呀——"林晓发出轻轻的一声感叹，"都25号了啊！"



作者与编辑沟通无限。

时光总是急匆匆。就在顾盼回首之间，大软已经8岁了。编辑部依照惯例邀请优秀作者、热心读者以及信息员来京参加大软生日庆。于是，读者代表刘天宇从鞍山赶来，信息员冯涛登上北上的火车；游戏栏目作者虱子推却手头杂务，另一名游戏栏目作者大漠奇侠更是在路上颠簸了38个小时……

有佳朋如期而至，不亦乐乎？

Nogrief手持一本16期大软，便在北京站茫茫人海之中找到GZ与李岩、烟波。同为软件栏目撰稿，互闻其名，3人却从未相识；而今一见，岂止如故！

待晚间众人到齐，林晓备薄酒招待。酒过三巡、菜上五味，话题皆是大软——当年倾心相遇，沉浸日久，忍不住也拿起了笔，从受他人影响到开始影响他人，这是作者；在阅读中找到乐趣，在文字间发现哲理，购买成了习惯，因对杂志的感受深刻而到社区晶合后院去"蹲点"，这是读者。

谈得兴起，众人从餐厅移地客房。游戏、电子竞技、软件DEBUG、病毒清剿……专题作者王东带来对游戏不同的观察视角，身为网络达人口木天子自然三句话不离网络，业余小说家九戈龙与林晓密谋游戏小说的明天。大软如何稳稳立足于软件根本，发挥游戏特色，做到应用与娱乐并重，普及和精品并存，成为大家议论的焦点。

后来老作者三枫在编辑部座谈会上的发言给人启发，他说做游戏要关注更深层面的东西，要对整个游戏产业具有影响力，才能区别于其它专业的游戏杂志。

在娱乐软件和游戏软件截然不同的外表之下，是带给人全新体验的技术本质。掌握并将这种本质的精粹传达给读者，是大软的任务。

大软，在优秀作者与热心读者的共同扶持下，明天一定会更好。



参加8周年活动的嘉宾们与编辑部全体合影。

大软——而今迈步从头越！

庆祝只是漫漫行程中的加油站，还在儿童期的大软，前路尚且遥远，不容任何懈怠与骄傲。听听庆祝会上的嘉宾发言，每一个大软人都当奋发图强。

读者代表刘天宇：

大家好！我是来自辽宁鞍山的读者。这次有机会参加大软8周年生日庆典，并代表大软的几十万读者讲话，我感到十分荣幸。



8年的时间，我们同大软一起长大。从对电脑一无所知甚至心存敬畏，到今天能熟练地掌握应用常用的软硬件知识，这其中，《大众软件》可以说是功不可没。在这里，我要感谢大软的编辑、记者和作者们——是你们用智慧与汗水培育出这本杂志，引导电脑爱好者从菜鸟起飞。我们珍惜大软，因为我们从中不仅学习到了知识，更通过知识获得了多种能力。

然而，天下没有完美的事物，大软也是如此。从内容到版式，大软都难免有些“白玉微瑕”，这使我们成了最“苛刻”的读者。但爱之深才会责之切，希求大软的辉煌才痛恨它的小过。我们坚信，大众软件一定能百尺竿头，更进一步，创造新的事业高度！

最后，说一句读者的心里话：大众软件不一定给了我们想要的，但它其中一定会有我们需要的！



8个栏目
2.5位编辑
黑白64页
4.80元



19个栏目
9位编辑
7名记者
全彩200页
6.80元

作者代表GZ：

在婚姻中，人们常常有一句话，叫做“七年之痒”。7年一过，激情转为平淡，欢乐变成沉闷，而关系呢，却走向死亡，这是一件令人伤悲而又无可奈何的事情。而大众软件的7年后呢？读者和刊物之间是否真情依旧？编辑和刊物之间是否激情犹在？今天大众软件的8周年座谈会，编辑、作者、读者在这里欢聚一堂，共同畅谈大众软件的未来。这显然已经给了我们一个肯定的答案。以这容易出现感情危机的7年为期，大众软件的8周年是一段传奇7年历史的结束，又是一个全新的未来7年世界的开始。荣辱兴衰皆已经是过去，一切又将从新开始。作为一个看着走过风风雨雨8年的大众软件读者，我当然能很轻易地觉察到杂志社在第8年中非同以往的变化，这里有关于杂志版式的，也有关于大软一些资深编辑的别离……惜别过去固然不免疼痛伤感，但是吐故纳新，锐意改革显示了大软二次创业再铸辉煌的决心。我个人也是去年才进入大软的新作者，而和我合作的恰是一位新编辑风行水。一年的合作，感触良多：有过与他为一个字而反复推敲的经历，也有过和他一起为修改一篇稿子而彻夜挑灯的夜战。他总在传达一种信息给我，就是作为《大众软件》杂志编辑的荣誉感和责任感，这使我作为大软作者的荣誉感和责任感也油然而生。有如此的编辑，是作者之幸，是读者之幸，亦是杂志社之幸。而杂志社最幸运的并不只是有这么一位好编辑，而是有这么一批素质上佳的新老编辑。如此展望大软新7年的旅程，前景依然光明。不过一切仍然需要辛勤的劳动，需要在座的每一位的汗水。任重而道远，让我们携手共创。



最后，祝愿大软在新的征程中一路走好！再一个7年以后，不仅仅是一本成功的杂志，更是世界成功的品牌。P

8年悠悠大软情（续）



从左至右：某某猫、司马平安、古留根尾·我我神、生铁、Littlewing、寂寞的冰河、LEE。

林晓： 某某猫同志正为他的专题发愁，司马平安推销了记者组的群魔乱舞照（你很难看到那么不苟言笑一脸苦大仇深的"群魔"）后即告失踪，生铁一旁笑得很诡异……在这个因杂志出片而复杂漫长的黑夜里，记者组好汉们罕见的全体到场。

司马平安

我认为自己是一个浪漫而富于幻想的人，多愁善感，着迷于一切自己猜不透的人和事。生铁同志是编辑部里最神秘的人物之一，因此他的一举一动都成为我脑海中印象深刻的事。我对他的举止好奇，不是因为他曾经穿过挂着铁链的长靴上班或者戴着一副20世纪60年代的变色眼镜玩游戏，而是因为无论他的装扮有多么另类或者前卫，他给人的第一印象却总是文质彬彬。记得我刚认识他的那段时间里，他常常穿着一件亮银色夹克，在阳光下闪耀晃眼，因疑其面料为某种航天防火材料，我便戏称他为"外星人"。谁知没过多久便有其他同事给这个外号加了个字，变成了"外星文人"。

共事3年，我已毫不怀疑生铁的骨头中流的全是文人的血，只是他总喜欢把自己隐藏在某种奇诡的外壳里。他的文章也一样。看他的专题，你绝对可以感受到由深厚文字功底所营造的成熟，每个细节中都蕴藏有中国古代文人的影子。但是，黑色幽默的偶然出现，又能给你的阅读平添许多乐趣。在他最近的一篇记者手札中，他曾经这样形容他的座椅："灰色的转椅是我从自己家里搬来的，坐上去很舒服，感觉好像坐在别人的腿上……"这种写法别人难以临摹，因为不是每个人都能有他那种不拘一格的思考方式。

为此，我和很多读者一样喜欢看生铁的文章，有时我还会去GOOGLE搜索一下生铁的名字，希望能够看到他未在《大众软件》发表过的文章。没想到在搜索的第一页，我便找到了生铁专栏，其内容为——"某年某月某日，某地……生铁价格行情……"

生铁

说实话，我很不习惯和记者组的其他同仁相处，因为他们都太有个性。司马平安是个练过柔道的混帐的具有坚强自我信念的人；Littlewing是个烟鬼，同时也是国内积分最高的万智牌手和金属音乐迷；冰河是个顽冥不化常常扮演毕业生去公司里挖黑，曾去过阿富汗探险的新疆汉人；古留根尾·我我神，你知道，他是个倒霉的操着一口伦敦腔英文的上海人；而LEE呢，他是个名副其实的不留情面的老家伙，玩各种让人发狂的游戏，早在《锐》刊任职时就曾勾引了一批女读者……我每天就在这些家伙的反讽中担任着记者部主任的职务，OH MY GOD……我可真为他们感到骄傲……

LEE

第一天来大软是1999年的12月1日。那时候大软还坐落在北京崇文区法华寺南里的一个地下"基地"里。面试官黑暗问我最近在玩什么游戏。我将近半个小时滔滔不绝，差不多把黑暗侃晕了才闪人。黑暗的人格魅力始终影响着我在大软的工作和生活。

Littlewing

转眼之间我已经在大软度过了一年的时光，这是对我的人生至关重要的一年。选择大软是源于一种信任——来源于大软每一成员的独特个性和进取精神。我是个痴迷于自己喜爱的东西的人，喜欢摇滚乐，喜欢万智牌，喜欢暴雪的游戏……现在，我则为大软中个性与协作之间的和谐而着迷，为身处充满活力的记者组而兴奋不已。

古留根尾·我我神

在大软，我觉得有时自己象个学不完功课的小学生。假如你想真正了解《大众软件》的历史，并且身在其中步调一致地运做，那么最好要了解它这八年来的一切。然而问题在于，这八年中发生的事情，大部分已经成了那些"老大软"的回忆，谁都褫夺不走。所以，面对他们，我只能把回头的强烈想法抛在脑后，专注向前去创造属于我自己的回忆。

某某猫

服役日期：2003年7月9日。

版本：内部测试版。

目前主线任务：专题专题专题……。

支线任务：新闻新闻新闻……。

第一代完美结局：升级为正式版。

个人描述：杂志上出现的各种猫各种猫都是我。

寂寞的冰河

第一次到大软来是Walker和我谈话之后。很热的一个中午，因为次日就要来报到，我先来侦察一下情况。当时大软刚刚放完五一的长假，我只看到屋子里有些人在忙碌，好像是准备次日的工作。可惜，没有一个女的。不是据说大软有很多美丽的女编么？还有传说中的云起在哪里？正东张西望间，楼道打扫卫生的阿姨非常警惕地抓住了我：你找谁？我只好以普通读者的身份出现并接受讯问。后来我报到之后看见负责的阿姨，总有一种非常惭愧的感觉……

其实当年大软总部还在法华寺的"地宫"之时，我也曾经到过大软一次，记得半地下的门脸旁边，竟然有个人清晨在打太极拳。后来来了才知道，好像是无敌的郑老师。



我觉得《研读乱战》那篇写得不错。

里面写出了读者对于《乱战——一个营销人眼中的2003年网络游戏》这篇文章的看法，也阐释了作者的写作初衷。对于我来说，我是一个大学生，而且是计算机专业的，虽然从事网络游戏这行的可能性不是很大（本身对游戏就不怎么感冒）。可是让我了解每个行业都有自己的生存规则，如果一味的沿用老的，旧的或者是抄袭他人的方法，那么，最终不是自己消失，就是被人“吞”了。《研读乱战》写了读者的疑问，写出了作者看法，把原来文章表现的更加饱满，更加完整。对于一本面向大众的杂志，能花费如此大的精力去写一篇相对较专业的文章。对于写文章的作者和编辑部的人都是一个不小的考验。他们要面对的是大众的疑问和不解。就这一点，也足够令我感到佩服的。

■快评手 焰炎

快评要求：针对当期大软你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200~300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

非常时期 非常杂志

——2003年07～09期读者评刊总结

林晓：制作07期杂志时，非典还是遥远的传说；等到09期上市，已是谈“非”色变、人人自危。回首这一非常时期，《大众软件》依然保持着年初的锐气，不但文章整体水准没有下降，还屡有新鲜创意和上佳作品。“非典”，大软人可以骄傲地对它说：鄙视你！

07期读者最喜欢的文章

三万英尺的距离——比尔·盖茨第8次访华纪实
作者 司马平安 496票

愚人礼品专卖店
作者 信风 / NetGod 442票

职业高手教你打CS之三：CS跳跃技巧全剖析
作者 麦克狼 404票



栏目名称 / 票数	07	08	09
攻城略地	1221	848	958
实用软件	1118	710	725
前线地带	1023	618	747
TOPTEN	957	563	708
游戏剧场	890	672	755
应用心得	879	662	651
硬件评析	854	627	616
问题交流	842	527	466
有字天书	806	481	579
网络时代	771	539	533
新品初评	766	494	543
在线争锋	738	492	543
专题企划	647	396	460
读编往来	640	673	470
专栏评述	620	316	453
新闻速递	579	442	447
锋利的盾	460	360	436
游园惊梦	399	–	299
龙门茶社	–	408	–
晶合通讯	363	284	316



08期读者最喜欢的文章

怒了——网络游戏七宗罪（完结篇）
作者 古留根尼·我我神 331票

告别的年代 失色的回忆？——新系统下经典老游戏重玩全攻略（上）
作者 炎枫 263票

爱情小说
作者 阿飞 210票

09期读者最喜欢的文章

寂静都市（连载） **作者 杨平** 306票

《三国志Ⅸ》治国要术 **作者 赤军** 270票

再见，Westwood **作者 古留根尼·我我神** 254票



挣扎（一）

■广东 Mr.B

林晓： 前几天我问一位CS高手，如何才能在最快时间内掌握爆头的技术？那厮白我一眼，“你？省省吧！”就彻底凉了我学艺的心。如今我只好对自鸣得意的邻居说：“不是我不能爆你的头，是我没有爆你头的时间。”——让他郁闷去吧。说到CS，编辑部里又开始下班后的警匪大战了，看SUKI与美丽人生（人参）爆头那个爽快，简直就和切白菜一样，真真羡慕。

对我来说，CS是一种娱乐；可是对有些人来说，CS就是生活。

因此，将这篇据说是CS高手写的小说，奉献给喜爱CS和在CS中生活的读者们。

序章 最后一颗子弹

下午17时45分，天色已经变得昏黄不堪。至少在我的眼睛里是这样的。

我打量了一下自己现在的藏身之处：一个污秽的汽车旅馆的小房间里，窗帘全部被放下，一张一躺下就会吱呀乱响的老旧木床，一张铁腿的折叠小平桌。桌子上面，左边放着药水、纱布、剪刀、镊子、抗生素注射剂和消炎药粉，右边放着一支.50“沙漠之鹰”手枪。银白色的枪身已经被污泥和血水沾染，不成模样。只有扳机和枪栓的正常工作，表明它还是一支性能优良的好枪。

枪膛里只有1颗子弹。这意味着当两个如狼似虎的特警队员同时向我扑来时，我只能放趴一个，而且马上会被另外一个拧断脖子。

我费劲地扭动自己的脖子，看了看自己的身体。右肩的肩头被一发5.56mm的M4A1子弹擦伤，已经及时做了简单包扎；左小腿中了2发MP5子弹，幸好全部打在防弹护腿上，但是强力的撞击加上9个多小时的亡命奔逃，使得它几乎要抽筋了；背部的防弹衣有3个创口，那是射进水里的流弹减弱了威力，歪歪斜斜地在背心上留下了短暂旅游的痕迹——要是同样的部位再中枪，亲爱的读者们，我这本逃亡日记就注定不能够动笔了。

更重要的是，我已经22小时没有合过眼，肠胃里那点点可怜的面包和薯条早已被完全消化。我疲惫不堪，一身泥污，只有外面这件偷来的黑色大号风衣还是干净的。于是我冒险选择了这家路边的小汽车旅馆，用身上最后132美元里的一半买了桌上的那些东西，还有等着一个小时后送到房间的的一份熏肉火腿三明治和扁豆汤，最后就是休息11～13小时的权利。

当然，在这些食物被送来之前我必须彻底地清洗自己身上的泥污、汗渍，然后把内衣裤洗干净、晾得足够干再穿上。我不能暴露行踪，在登记时我几乎支撑不住了，但是我尽量保持得彬彬有礼，让这家小旅店的老板对我有了好感——要知道，在北欧小国芬兰乡下的这种低级旅馆里，用美元付帐的客人无疑要比用其他纸币付帐的客人受欢迎得多。

而且我不知道能不能在这个小店里呆够12小时，只要行踪一被发现，等待我的只有一样东西——死亡。

如果我不休息，恐怕在被抓到之前，就已经死了——死于过度的惊吓、饥饿、疲劳和迷惑。

我的上帝，这究竟是不是真的？

水是冷的，但很干净，很舒服。我洗澡的时间不能太长，因为我还有其他的事情要做，7分钟已经足够了。我也不能洗热水——当冷水清洗我身上的伤口时，会阻止伤口进一步发炎。我尽量快地清洗了衣裤，然后把内衣和袜子放在房间的暖气片上，这样干的速度会快一点。至于外套只能晾着，希望房间内的温度足够烤干它们。我开始处理伤口，抗生素不能马上注射，必须等到进食以后。30分钟内我做完了以上这些事情，接着开始用一块破布简略保养我的“沙

漠之鹰”。我将唯一一颗子弹退了出来，放在桌子上，把枪上的泥污和残留的水渍简单地清除干净。

晚饭在天色全黑的时候送来了，比店主说的早了10分钟。虽然味道略有点淡，但对于我来说已经够了。我拿了旅店里的一盒火柴，放在要带走的随身物品里面。从窗帘向外看，天色昏黑，看不到什么东西。我在吃完饭后马上关了灯，把自己连同房间一起淹没在黑暗之中。在睡着之前，我努力回忆了一下24小时内发生的事情，直到睡着，我仍然都不能相信：我，特洛德·柯克，外号“爵士（Sir）”的奥地利反恐怖秘密特遣小组M.I的成员，竟然在执行任务的时候成为了B.I（欧盟反恐怖秘密特遣小组）的猎物。

这是发疯！

然而事情的确已经发生了。我躲过了B.I成员的追杀，还打伤了4个人，逃亡了22小时，翻山越岭跑步游泳，尽量隐蔽自己的行踪，在一个渡假村偷到了衣服，最后躺在现在的床上。我不知道我能够睡多久，很有可能一睁开眼的时候，我见到的就是黑洞洞的枪口对准了我的头盖骨，然后……

而这时，我甚至没有反抗的力气，也没有反抗的资本。我只有最后一颗子弹。棒球运动员还有三击出局的机会，我却根本不能失误——对于国家反恐怖秘密特遣小组M.I的成员来说，失误就意味着死亡。

黑夜往往让我觉得安全，因为以往在执行任务的时候，黑夜成为了最好的保护色，忠实地掩护我和我的战友们。但是现在黑夜却让我恐惧——像一张森森的大网，紧紧地网住了我，让我看不到前进的方向。想到已经逝去的战友，我不禁悲从中来。

一 猎杀——被猎杀

“什么？‘猴子’也来了？罗兰，你坚持住……不要睡着！睡着了就永远不能醒过来了！”

“柯克……快逃吧……快……M.I注定要从名单上被抹掉……而你……要好好活下去……”

“名单？罗兰，你说清楚，什么名单？罗兰？罗兰！”

我蓦地从噩梦中惊醒。一身冷汗，手脚由于过度紧张产生了轻微的痉挛。周围没有任何声音。

夜光表显示现在是早上5时07分。

那是两年前。我们奥地利国家反恐怖特遣小组M.I一行6人，接受上级指令，前往芬兰北部的山区执行任务。

在出发前，组长“玫瑰（Rose）”宣布了任务的内容：根据芬兰政府向欧盟军事指挥部提出的请求，我们要假扮欧洲恐怖组织“T”的成员，暗杀芬兰国防部某要员。因为该要员和潜伏在芬兰境内的“T”组织成员联系密切，而芬兰政府早有意根除国内的“T”组织成员，于是便先要拿这位“可怜的要员”（组长玫瑰的原话）下手。让公众认为是“T”组织的“杰作”，于是芬兰国家安全机构就可以名正言顺地用一切手段铲除“T”组织及其成员了。

“见鬼，居然要我们扮演坏人！”罗兰将嘴里的瓜子壳和话语一起喷了出来。“这种活儿可绝对是吃力不讨好的……”

罗兰的代号是“蝙蝠（Bat）”，一个身强力壮、速度出众的壮汉。

“对啊……听说这位要员身边的保镖个个精明能干，都不是吃素的。”贝奇“咔”地将手里的“沙漠之鹰”的枪栓合上，调侃着说。他的代号很有意思，叫蛋（egg）。

而卢（代号Red，红）和温特（代号Wing，翅膀）则和我一样一言不发，听候玫瑰的下一步指示。

玫瑰从装备袋里掏出数件“T”组织成员常穿的服装，只说了一句：“恐怖分子常用装备是AK-47和AK-74M，晚上17时发放完毕后出发。”

蝙蝠拿起一个恐怖份子常用的黑头套看了看，不禁直摇头。

“计划内容：我们所有人将围绕蝙蝠展开行动。凌晨1点前，蝙蝠用Scout在合适的距离狙杀目标，我们则为他提供安全保障。必要时我们丢弃服装和枪支，制造恐怖行动的假象。”在直升机上，玫瑰通过耳机通讯器布置任务要点。我和罗兰打量着窗外，灰蒙蒙的夜空下，崇山中遍布着看不到边际的针叶林。直升机会把我们带到目标地5英里以外的着陆点，剩下的就靠我们自己的脚了。

直升机降落了，着陆点（同时也是脱离点）是一条简易公路的尽头。这里比较空旷，燃烧着一小堆篝火。驾驶员向我们竖起大拇指，然后同他操纵的机器一起升空离开。

我们在确认了方位之后将篝火熄灭，向东北方的目的地——该要员的乡间别墅前进。进入指定位置后留给蝙蝠的时间只有2小时。而这对于一个优秀的狙击手来说，可能已经足够，也可能根本不够。狙击手有时需要用连续几天的时间等待，捕捉最佳的狙击时机，有时候却要在短短数分钟内完成既定任务。在路上，我的汗毛一直倒竖着——事实上从下飞机的那一刻起，我的后耳根就在发凉，不知道是不是过分紧张所致。

（未完待续）



越黑，越耀眼 NOKIA 3100



“黑夜给了我黑色的眼睛，我要用它来寻找光明”。

三里屯

Heineken

Rap歌声

我在黑暗的酒吧里穿行。闪烁的灯光从角落里透出，牵引了我的脚步，还有眼睛。

一款手机，在黑暗中闪亮的手机，有着灵巧的外形，半透明的材质。光芒映透红色的外壳，在合成铃声的伴奏中，明暗变幻如火苗跳动。握着它，轻轻扬起，在空中点亮一道帅气的弧线……

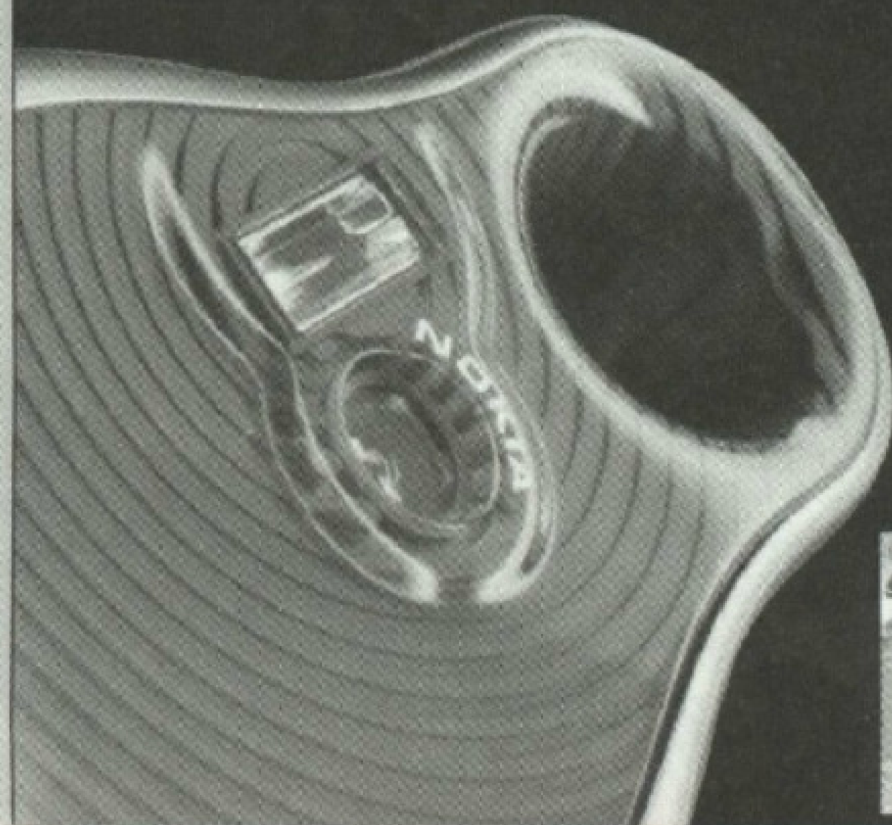


我看见了。那么难忘，没有言语可形容的脸。只有4个字，在我脑中反复回旋：红色情调。

20岁，游戏就是生活。

是的，红色情调。在红、白、蓝3种彩壳的诱惑前，我终于走向红色的诺基亚3100，还有红色的娱乐照相机配件。

20岁，生活就如这红色，激情、梦想、新知、自由力充盈如诺基亚3100上跳动不停的彩色动画屏保。即使有短暂的烦忧，也如游戏中的一点小障碍，转眼即过。



用轻松的游戏心态享受生活。生活中的快乐，与JAVA游戏中的快乐一般多。马上开通GPRS吧，将移动梦网的“百宝箱”当作诺基亚3100的JAVA游戏加油站。太多的游戏可下载，太多的快乐由此而来。



快乐，会因诺基亚3100独特的可选“游戏玩家外壳”而加倍。可爱的蓝色和橙色，非同一般的游戏键，酷似俄罗斯方块的键盘造型。“游戏玩家”的味道无处不在。

这样的游戏，这样的生活，我用红色娱乐照相机来记录。将照相机与手机相连，将相机中的图片传到手机，再从手机出发，通过彩信，传给朋友，分享。

我的眼中足以容纳世界

世界因分享而更大。所以，我喜欢诺基亚3100的移动QQ。就像电脑上的QQ一样，我和朋友之间，看得见各自的卡通头像。问候、街谈、玩笑，来来往往在手机屏幕上。通行的“路费”很合理，只问GPRS流量，不问条数。

暗夜中的偶遇，竟然成了生活的最亮点。这就是缘。也许有一天，我会带上诺基亚3100——这款可以漫游全球的三频精灵，去远航，去碰触那另一份耀眼的缘。





手机大航海

拇指族的新娱乐

站在舰桥的老海盗向空中一挥左手的铁钩，银色铁钩的亮光正好反射到我的眼睛，刺得我睁不开眼。黑色的海盗旗徐徐升起，上面白色的骷髅好像看着一望无际的大海在宣称：这里的一切都是我的！躲在岩石后面的我心想，长大了要是也能成为左手带钩子的家伙该多好……"

——《金银岛》

这个美丽的夏天刮着海洋风，在电影的世界里，《加勒比海盗》念着黑珍珠咒语和《辛巴达》、《鲨鱼黑帮》一起进行疯狂地《海底总动员》；在拇指族的游戏世界里，你只需发送短信"3"到116006登录到时下最热的手机网络游戏《手机大航海》，去享受我们为你安排的一切。

商战海战，诡谲激烈

玩家在游戏中可购买各种舰船，譬如多桅三角帆船、佛兰德帆船、威尼斯炮艇帆船，让它们纵横于加勒比海、红海、亚洲、非洲、美洲、澳洲沿海。首先你要积累足够丰富的航海经验，同时也要注意舰船和装备的力量。和其它商船舰队或海盗交火时，一些具有特殊能力的装备能帮你克敌制胜。

《手机大航海》中，每座港口城市都允许投资，随着城市总资产的增长，城市级别也会提高。高级别的城市会出现高质量的商品、武器、防具和舰船。投资者也能从所投资的城市获得利益。质量越好的商品，离出产地越远，当地物价指数越高，就越能卖个好价钱——如果你是商人身份，一定要牢记游戏中设定的这些自由贸易规则。

《手机大航海》操作非常简单，想进这个游戏看看？只要发送短信息"7"到116006，即可开始游戏。这款游戏既不需要用户下载，又不对用户的手机有任何要求。游戏每一步操作后面，都会给玩家进行下一步操作的提示，只需记住几个操作指令，就可在游戏中畅游了。同时，玩家可随时查询自己的状态和其他玩家或城市的情报，还可使用帮助系统，随时获取系统操作帮助。

精英团队，杰出作品

天行远景科技发展有限公司（InfiniTouch Technology Co., Ltd）是一家以手机游戏为主的移动互联产品的开发和经营商，总部位于中国北京。除《手机大航海》外，天行远景的开发团队还成功地开发出《侠客岛》、《侠义道》、《千王之王》等几款精彩的手机网络游戏，积累了丰富的产品设计经验。这次推出的《手机大航海》更是以不同凡响的深度和广度提升了手机类游戏的层次，使它可与以精美直观界面吸引玩家的电脑网络游戏相媲美。

第1波：霸主之争尘埃落定

当海盗这个曾从大航海世纪渐渐隐没的种族重新回到虚拟世界时，他们以庞大的数量和超强的作战能力成了海洋的主人。当天行远景重金悬赏的霸主之证出现在《手机大航海》游戏中，一场激烈血腥、斗智斗勇的海盗之战便展开了。2003年7月20日，历时1个月的霸主之证的激烈争夺终于尘埃落定，4位霸主从5万名玩家中胜出，现在就让我们看看4部索爱P800手机花落谁家。

亚洲霸主之证得主"枫"用户号10809

欧洲霸主之证得主"吕布"用户号2741

非洲霸主之证得主"郎之弟"用户号11040

美洲霸主之证得主"郎十一"用户号10435

恭喜4位霸主！奖品领取通知将于近日在《手机大航海》官方网站www.51sms.com以及论坛公布！

第2波：巨型船模大派送

错过了四海霸主悬赏令，与索爱P800手机失之交臂的新玩家也不必气馁，只要你在2003年9月30日之前，坐到亲王或通天大盗的宝座上，就会有一架巨型精美船模等着你。还没从霸主之战的兴奋中缓过劲来的你，是不是再一次被抛向了快乐的顶峰。在这里提醒你："注意不要太激动！"现在就发送"2"到116006，重返大航海时代吧！



广告索引



DEC中恒™
THE BEST DIGITAL



三国策 online 之乱世枭雄 全新改版上市

制作公司：昱宇股份有限公司
发行/代理：第三波（软件）北京有限公司
产品类型：在线策略游戏
上市日期：2003年9月
服务热线：010-88018989

三国策 On-Line 自从公测以来，由于是首款万人策略游戏，因此，受到了许多三国迷的喜爱。根据游戏的问卷调查显示，玩家们对于这款游戏的游戏性都给予很高的肯定，但是对于游戏的美术表现，满意度就不是那么的高了，也因此造成一些新手还没享受到游戏中征战的乐趣就流失了。然而，这一切都在全新改版的三国策 On-Line 之乱世枭雄中起了很大的变化。一般的在线游戏的改版大多是加一些新的场景或怪物，而乱世枭雄相较于三国策先前的版本，实在是可以用“脱胎换骨”四个字来形容。乱世枭雄不但保有了三国策的精华－战略及战术，同时，更突破传统 KOEI (光荣) 的美术格局，开创了一种融合古典与现代的美感。当然，不见得每个玩家都能接受这种的风格，那要靠玩家们自己去体会了。

根据我们的了解，这次的大改版包括了以下几项主要的改变：

神秘而强大的宝物系统：这个系统的主要目的是让战争的过程更加多样化，进而加强战局的不可测性。当然，一般的商店只会贩卖等级较低的装备。而传说中的宝物，如可以飞越河川的幻龙驹，或是黄帝斩杀蚩尤的昆吾剑，都需要玩家经过关关的任务，才有机会得到。





古典而现代的美术风格：画面几乎是全面的更新，如前所述，主要的设计理念是融合了古典与现代的创新美感。此外，也增加了许多风格特异的战斗地图，如：烟雨剑阁、云梦之泽及丝路奔雷。让玩家在每次战役中都有着不同的感受。

史实而梦幻的任务系统：这个系统的开发是为了让玩家透过错综复杂的任务，去推动三国时代的历史巨轮。玩家必须非常熟悉三国演义的情节，才能去解开一个个的任务。同时，更有隐藏关卡的设计，当玩家破解了一个个的隐藏关卡，才能进入“星宿劫”的剧情，进而了解到整个三国时代动乱的根源，以及自己的前世今生，和身上所背负的历史大任。当然，所有最强的武器及装备都是隐藏在任务系统之中，而一般的商店只会贩卖等级较低的装备。



友善而方便的交友功能：乱世枭雄在交友系统方面也做了很大的改进，不但玩家可以自由选择过滤收听的频道，因此，当军团要开会时不用再上 QQ 了！而且可以快速的搜寻好友的状态，比如说好友的等级、所在地以及是否上线或在战斗中。

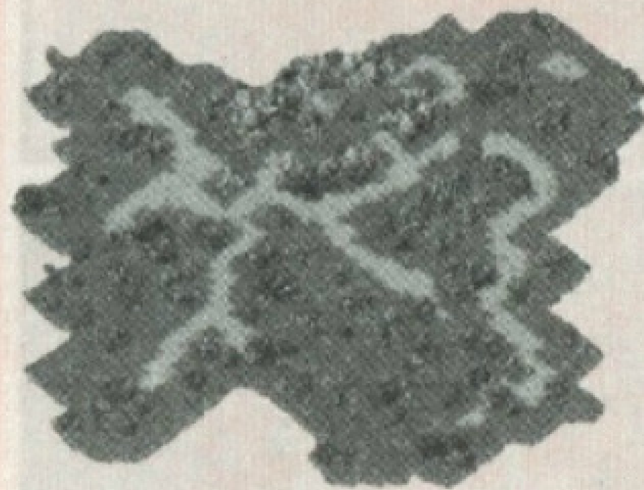
威猛而平衡的战斗系统：乱世枭雄也针对目前的战斗系统作一些调整，让战局更加的公平更具挑战性。其中最主要的改变是“弓骑兵”的诞生，这是因为目前骑兵确实是四种兵种中最弱势的族群，因此从这个版本开始，骑兵就具有了远距攻击的能力。当然，弓骑兵的远距攻击能力是远不如弓兵的，玩家不用担心兵种的平衡性被打破。

庞大而考究的官位系统：自乱世枭雄的版本开始，玩家就有机会一统天下，成为九五之尊了。当然，皇帝只有一人，并不是人人都当得到的，因此，三国策特地考究了汉朝的九品官制，而架构了一个庞大的官位系统，只要玩家肯努力，就有机会加官晋爵了。

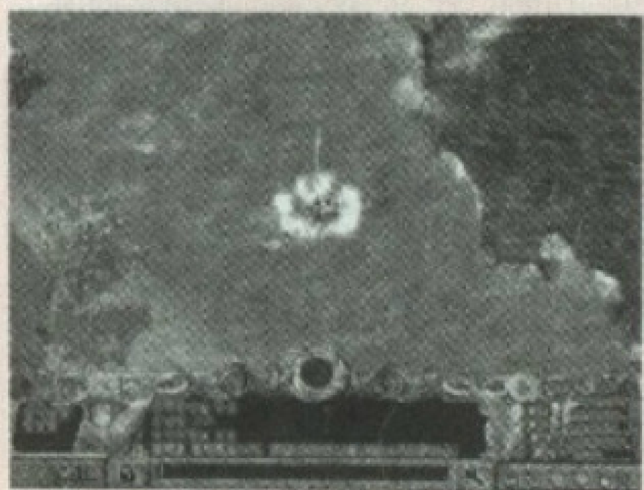
至于有兴趣的玩家，可以直接到三国策 On-Line 的官网 www.sgconline.com.cn 去免费下载乱世枭雄的版本，然后就有机会成为一代枭雄了！

老游戏，新玩法

——我看帝王石谷



一向以网络武侠游戏《千年》闻名的亚联游戏，突然改变传统改版方式，将RPG式任务插入到《千年》任务中，这次可要真的颠覆玩家们的印象。下版即将推出的是《门派会馆》也就是玩家们俗称“帝王石谷”。帝王石谷不但具有新人物、新装备在新的场景内登场，还大范围地推出了众多新任务。在综合幻想与现实的游戏中，暗地里把《千年》的“乱世江湖”时代调校到“正义时代”。身负拨乱反正使命的侠士也就是玩家在游戏中所扮演的角色，将如何修炼极强极猛的掌风？又如何穿梭于东亚大陆各地，消灭隐藏于人世间之邪魔呢？



新的战斗方式

《千年》以往的战斗方式由武功（包括基本武功与二层武功）+辅助攻击武功（风灵旋、灵动八方）+护体组成。除弓投法外，其余武功的攻击范围只限于角色身边的8个方格内。

掌风，原称掌法，因风光无限，特又称“掌风”。五星级“三层武功”的掌风，正应了武术界的话：“宁挨十拳，不挨一掌”。一击必杀，一招致命。新颖、华丽、眩目的掌风是这次《千年》改版中的亮点。掌风一共有6种：半月掌、韦陀掌、霹雳掌、铁砂掌、寒冰掌、火焰掌。



对于掌风的相克相生，也可这样形容：

1.“护身罡气”：只能让掌风发挥一半的威力。对抗掌风的护体也有一定的学问。

2.“吸元神功”：团队相同时，对方开了被我掌风克的武功就会送元气上门来。

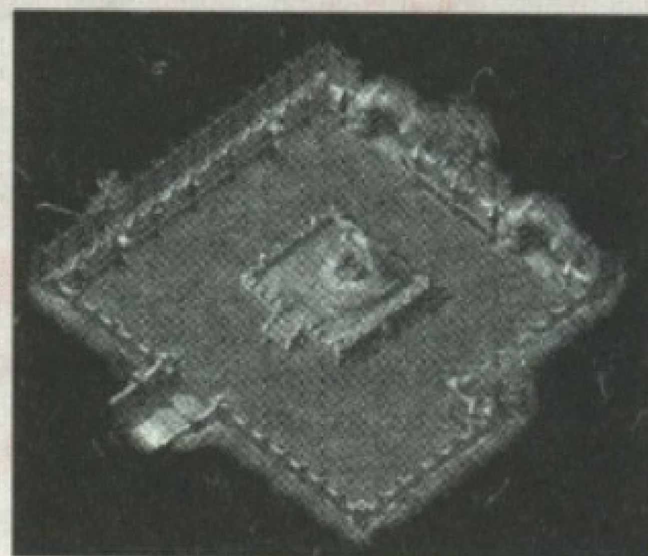


3.“补元大法”：除了时间可治愈一切外，酒母那里卖的“升气汤”也有特殊妙用。

掌风的出现，代表着《天赋炼章》时代“装备至上”的观点走向没落，从而掀起新一轮的“元气至上”论。从“狮吼无敌”到“人海战术”，再从“境界至上”到“装备至胜”，直至现在的“元气至上”，《千年》的风水同样也是轮流转，“一招鲜”的时代早已不复存在。



制作公司：ACTOZ
发行／代理：北极冰文化传播
产品类型：MMORPG
服务热线：010-84628118
网址：www.1000y.com.cn



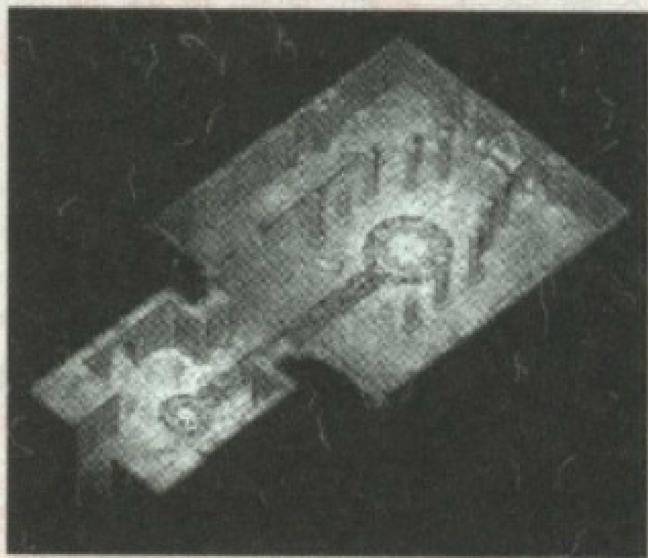
《千年》，能留下来的都是有恒心和毅力的玩家，谁付出的汗水越多、时间越长，谁笑的时间就越长久，千年之花永远属于那些勇于付出的人。

掌风参数：

掌法名称	攻击速度	恢复	姿势维持	躲闪	准确度	身体攻击
半月掌	99	60	60	40	40	1
韦陀掌	80	80	99	1	20	20
霹雳掌	60	99	80	20	1	40
铁砂掌	40	1	20	80	99	60
寒冰掌	20	20	1	99	80	80
火焰掌	1	40	40	60	60	99

任务新奇，回味无穷

先看看新添人物的简介。



南帝王：大力无穷，被西域魔女暗算后设计出攻击力惊人的帝王槌法。

东天王：刀法极高，此役后创出速快如电的天王刀诀。

北霸王：勇猛好强，总结经验后创编了恢复最好的拼命式剑法——霸王剑式。

西域魔女：为补充技能的不足，制造出了许多武器装备。

此版的任务十分值得一试，其中的RPG式即角色扮演式的任务情节，让人回味无穷。玩家在黄金沙漠找西域魔女后，被她骗往前去取东天王与北霸王的灵魂。在千辛万苦找到南帝王之后，才发现自己上了西域魔女的当，于是为了正义与理想，与西域魔女决斗并救出东天王和北霸王的灵魂。在任务过程中，不同的情节场景与大量精彩的RPG对话，让人心驰神往。玩家在游戏中同时体验了角色模拟与角色扮演两种感受。这在众多的游戏中并不多见。


e
ICEE
2003

学与玩

■本刊记者 Littlewing/古留根尾·我我神

9个月前，我正蜷缩在大衣里，看着一位少年在父亲的陪同下，拿着招生简章，半是迷茫半是期待地询问接受游戏制作培训的相关事宜。风雷时代和托普信息技术学院联合开办的游戏培训班第1次招生，几乎所有富于幻想的小家伙们都开始朝上海蠢蠢欲动。看上去，这个培训课程就好像某种摩登时代的加工流水线，贪玩的坏小子从这头进去，知名的游戏制作人就从那头出来。

现在，渴望接受改造的长长队伍已在机器的输入端迫不及待地排列了起来，而第1块成型的蛋糕刚刚从传送带这边送出来。我们很好奇，粗糙的原材料被倾入之后，究竟会出现精美可口的甜品，还仅仅是一堆粘稠的蛋奶糊？

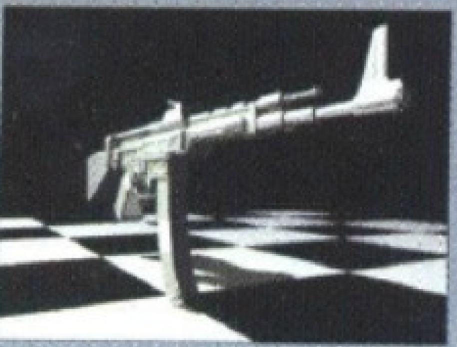
今天，我们毕业











“疑惑？我想每个人都有。”

游戏学校？不知道为什么，我的第1联想尽是些类似“厨师培训班”、“宋江武校”的字眼。事实上，作为上海市唯一一家得到教委批准的，从事动画、影视、游戏制作教育的学校，托普信息技术学院负责开设游戏相关教学的，确实是一个9个月的培训班而已。来自全国各地对成为游戏从业人员有兴趣的，只要交纳18 000元的学费，就能接受来自加拿大高科技互动艺术学院CIA专业教师的训练。假如你能有幸学成，那么将荣获托普学院颁发的互动游戏设计专业毕业证书，以及CIA专业认证证书。要是你迷恋十里洋场的都会生活，那么可到KONAMI、育碧等公司设法就职；要是你希望能投身产业相对集中的首都北京，目标软件、像素软件等游戏自主开发公司都欢迎你投上简历。

难道说，不管阿猫阿狗，只要满足了上述条件，就可接受往常求之不得的游戏教育，并在日后从事梦幻般的游戏制作生活了吗？没错！当然如果你在此之前就有一定的美术基础，那再好不过了。因为这是一个将着重点放在计算机动画及美术领域上的教学程序。哦，不会画画也不要紧，托普学院会教你。你将在这里学到素描、生理结构、人体解剖等基础课程，为期2个月的美术专业课结束后，才会真正涉及到游戏相关的教学上。学生们将学习Photoshop、MAYA、3DMax等软件的使用，在外教和国内教师的指导下掌握如何为游戏设计二维、三维形象的技能。

当然，在其他专业领域方面也会有所涉猎。策划和编剧也是中后期课程之一。学生通过了解如何搭建一款游戏构架等基本知识，以发展日后在工作岗位上同其他职业分工人员协调合作的能力。编程对于学院的课程计划而言，并不在强调之列。但这不是说你就无法接受训练成为一名游戏程序员了。那些对C语言的兴趣要大过静物素描的学生，可以想办法在一个长达18个月的培训计划中证明自己适合编写游戏引擎、实现主创人员的设计意图。

还是对就业方向有所疑虑吗？在目前已学成的50多个学生中，具有大专本科学历的占50%，美术中专学历的占另外50%；而经过了9个月的学习后，1/3强的学生已被各类公司录用，其中包括负责动画制作的上海新阳美术、进行游戏开发的日资东新公司，以及多媒体制作公司新天股份。包括那些仍然在进行毕业设计的学生在内，学院的推荐率总共达到了80%。

看起来，想成为一个游戏人，你只要放开胆子去报名就行了。

“9个月的培训，我认为能够胜任工作了。”

在采访其中一个立志进行平面设计的毕业生时，他坚定地认为，在对游戏学校有所了解之后，几乎所有人都打消了最初的各种顾虑。

但记者们却没有。

9个月的时间，甚至还包括两个月的美术基础训练。抛开策划、编剧等辅助课程不说，光是创作质

置和团队协作性上，能满足得了游戏制作公司的要求吗？

“因为我们拥有一个先进的课程体系。”负责对外招生和宣传的吴志坚经理一再强调，“来自上海新阳美术、CIA的强大师资，以及我们经过吸收、消化、总结出的自己的一套完整教学体系，都是很强大的。”在进入实际游戏相关教学课程后，学生会先掌握一定的工具使用技能，然后依照经典素材进行模仿制作。《星球大战》是他们最常用的教学素材之一，有时候，学生们用素描等传统美术方式进行彻底的感受后，于计算机上再次创造。画室里用黏土捏出的那些骷髅就是证明。


吴志刚：我们师资这块整体实力，是很强的。

这只是一个开始，班级会以2到3个月为周期，布置阶段性作业。学生在该过程中将按照自己的思路创造作品，最初是一些CG作品，随着课程的不断深入，将过渡到人物的模型构筑，以及静态场景设计等。包括最后的毕业设计在内，所有这些作品都将留档备存，用来作为给用人单位的参考资料。而指定作业，则专门培养学生对于常用制作技术的熟练掌握。到了教学的最终阶段，导师会参考学生的能力方向，分配合适的小组，派发实习任务。有些自主开发个人风格浓郁的原创作品，有些会协助现职开发团队制作一些游戏Demo，有些则直接参与到国内大型制作公司的游戏开发项目中去。“经过一段时间的学习后，多少也了解到整个系统是怎么一回事。最低限度上，我们只要自己想学到东西，也总能从这里有所收获吧。”其中一个同学这样告诉我们。



“那么外教相比起国内的教师来，对学生乃至老师又有哪些帮助呢？”我对这方面很感兴趣。欧美和日本都有开设自己的游戏教育/培训机构，然而两者的传统教育方针本身就和中国完全不同。在欧美，人们更注重个人创造力的发展，未来的游戏人往往是在饱览了各方现状、充分了解专业情况后，按照自己的喜好决定学习方向。他们表现得是那样的明智而富有理性，因此几乎没有什么能动摇他们在自我发展之路上的坚定决心。但我们的孩子们却……



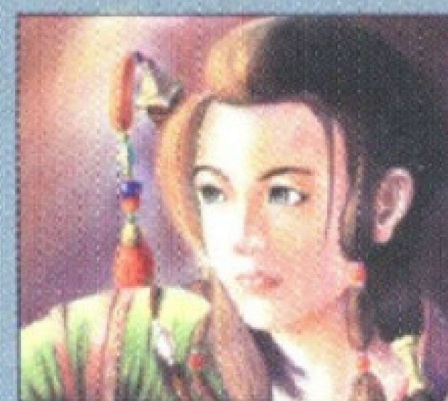
“有一个被学院勒令退学，有两个学生成绩实在无法接受，因此自动要求退学。”负责教务的齐老师遗憾地告诉我们，能担负得起18 000元学费的学生，通常家境还不错。一旦失去了约束，自制力差的难免会迷失自己。原本美好的理想丢失在了无止境的游戏中，废寝忘食，再也想不起来到这里的理由。剩下的，自然就只有惨不忍睹的成绩单。

好在这并没有影响教师对学生的信任。对他们印象最深的，就是外教曾为了示范人体在运动中的肌理变化，当着学生们的面在地上打滚。“外教对你的评价细致周到，他们会首先点出你优秀可取的地方，却对你的缺点缄口不言。当然，时间长了你也会明白，他没有说到的地方就是你不足的地方。”几乎只要是说到外教，老师和学生都会露出轻松自然的笑容。


齐老师负责的是教务。

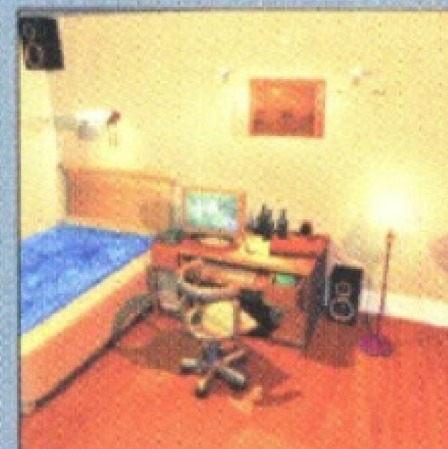
“策划不是美工出身的。”

来到这个距离地铁站终点还有40多公里远郊的，听说都是100%愿意投入时间去学习游戏相关制作的学生。然而撇开偏远的环境不谈，我们发现培训班的教学重点几乎都在美术相关方面，而在游戏主创、市场营销、音乐音效等方面却没有开设课程。这让我们很纳闷，在直觉中，我们以为所谓的游戏学校，多半会培养一些好像彼得·莫利纽克斯这样的天才设计师呢。



一方面，来自CIA和新阳的师资都属于动画、美术范畴；另一方面，美工培训日后的就业范围广，不但可进入游戏制作领域，同时也能在传统/三维动画制作、影视特效、平面设计等多方面有所发展。事实上，将托普互动艺术高级设计师培训班单纯地称为游戏学校，绝对有失偏颇。虽然在学历班中，还有专门针对应用程序设计开设的课系，不过对于日后极有可能走上艺术设计道路的这些学生，老师们还是会教授一些策划和编剧上的简单知识。

“这是为了让学生日后能很好地同开发团队合作。”齐老师这样说。毕竟，在游戏开发过程中，最重要也最叫人头痛的问题就是创作意图的成功表达。即便是经过层层交流，主创人员的开发意愿也不一定能完美地从执行人员那里体现出来。一款游戏是否能经得起推敲，各方面整合是否完善就是关键。为了让学生打消不切实际的念头，老师们有时甚至是残酷的。学生们印象最深的，就是这句“策划都不是美工出身”的。假如学生在其他方面也有浓厚的兴趣，学院会进行评判和划分，给予学生最合适的教学。但是，它仍然不是一个会着力培养专业游戏策划人员的培训班。



“就国内目前的人才走向来看，更多的相关人员都踏上了外包这样一条相对实际，但更为无奈的道路。对于中国目前的情况而言，原创作品实在是少得可怜。大部分优秀的作品都在国外经过预先的设计，而我们的人力资源仅仅负责起细节部分。”正是由于这个原因，托普学院决定开设这样一个培训班，在前期通过外教进行指导，后期依靠中方的教师通过吸纳外方教学体系的办法，教授学生如何进行互动艺术设计。这并不是一条简单的道路，国内没有相关方面的教材，所有的软件资源都必须通过国外引进。我们的老师也只能依靠自己在以往的工作岗位上的经验，以及对国外教学经验的理解，来制订适合我们学生的方案。“我们教师更像一名导游，引导学生朝他们感兴趣的方向前进。”在采访的尾声，齐老师意味深长地告诉我们。或许对他们来说，需要学习的并非只有交纳学费的学生。


老师、学生，和记者。

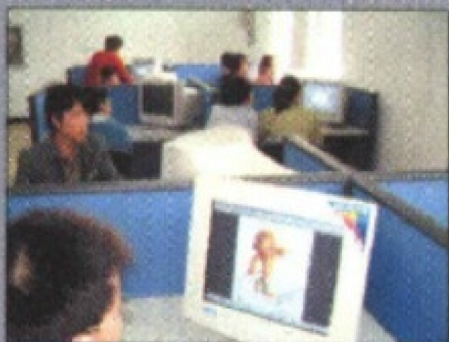
请叫我教育工作者

“我们对市场作出过调查。”



和托普学院不同的是，北大方正软件技术学院开办的计算机（游戏、影视动画制作）专业，实质上是











挂靠在影视动画制作的名义下的一个正式的学历班。事实上，假如有什么人想要开办和游戏有关的专业教育课程，那么他就会发现自己处在一个十分尴尬的境地里。首先教委需要批出一个专业教育代码，而这需要组建一个专业的审核团对该专业进行考察。很明显，没有人能对一个还没有成熟系统的专业考察出所以然来。因此目前想要创办正式的，具有文凭颁发权力的教育课系，就不得不朝相关的类似专业上挂靠。

这是动画/美术成为游戏教育第1首选的原因之一。

整个学制共3年，招收应届毕业生，学费为每年16 000元，并不是一个便宜的数字。让我们惊讶的是，方正软件技术学院同时也计划要开设了针对程序类的课系，但是由于程序课程的复杂性学制为四到五年，由于对于学生的高等数学、计算机语言和逻辑学要求很高，因此可能需要一定的专业门槛，报考针对大学计算机专业的本科毕业生，专业方向是游戏引擎的设计和使用。

因此它应该发展成为一个以游戏开发为目标的研究生专业。

之所以如此定位，负责策划教育项目的刘晔（方正育乐文化发展有限公司副总经理）向我们一一细数。以国外成形体系作比较，日本通常以两年为准，培养出来的人才从低端开始做起，一步步走上职业化游戏设计的制式道路。他们教出来的学生就仿佛是规格统一的零配件，可以在最不起眼的任何地方起到难以取代的作用。而欧美又是另外一种模式，他们往往会把游戏制作有关的东西，在一定时间内全部教授给学生，由于西方的学生在创意、和自学方面比较强，会在整体学习当中根据自己的爱好定位学习的主攻方向，同时需求教师的帮助，因此学生的学习自由度很大，但是由于中国的教育模式的不同，这种开发度暂时还不太适合中国的学生，教育过程中容易让学生没有方向感。有一点对于日本和欧美人来说是一样的观点，Game Designer的作用是定位整个游戏，而并不会去做我们传统意义上策划所要做的编剧、设定等等。况且，主创人员需要的经验，是学不来的，只有在实际的游戏公司进行五到十年的工作后，一个人才能真正了解整个开发结构的运作情况，并有可能把自己的想法交付给一个合作无间的团队进行实现。很显然，照搬任何一种教育体系，盲目地上马所谓中国自己的游戏学校，无疑是不理智的做法。软件技术学院并没有正式明确目前以何种方式对学生进行教学，而是要在实际实践中吸收国外模式经验的同时，针对中国市场的吸收、承受能力做不断的改良。老实说，我们是否能够接受国外的东西，国外的东西是否就适合中国的市场，现在还不能下定论。

因此，首先将精力投放在艺术取向的美术/美工上，无论是对日后的体系维持还是模式改良都有好处。虽然学院会就大部分同游戏设计相关的内容向学生进行教授，但是它并不意味着学成的毕业生只能进入动画制作、影视特效和游戏公司。对三维技术和图形引擎的掌握，同样也可应用在军事、医疗、公共业务等事业上。

北大方正软件技术学院和方正育乐，教育与产业的结合。他们的远见，超过了我们的想象。

“名气大也不能打乱教学步骤。”

和托普不一样的是，北大方正软件技术学院除了使用CIA、新阳的师资之外，还有来自日本VANTAN电脑情报学院的支持。然而两者资源的共通性，让我们隐约感觉到这个新兴事业的稚嫩之处：资源不足。

早在今年年初的时候，方正育乐就在筹划同风雷时代合作的事宜。风雷时代将其原有引进中国的教育部分（CIA互动艺术设计）与方正育乐公司合并，而风雷时代则将退出中国游戏教育市场，专注于游戏开发。这种合作将形成开发公司和专业教育机构的更加合理化的分工。作为CIA在中国的唯一业务代表，方正育乐还与日本VATAN游戏情报学院合作，引进日本的课程体系和师资力量。它集中了东西方教育特色，在形成教育与产业结合的同时，创造出了属于自己的一套模式。

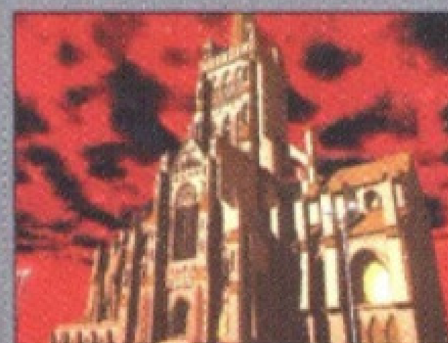
这套模式被分成3个部分。艺术修养、文学修养和基础理论课程被放在最前头。如何养成日方那样对于产业的敏感度，是这一阶段需要教授给学生的。专业课包括基础专业课，图形图像制作软件的使用、游戏角色的设定、剧本的编写、镜头的使用、游戏系统结构以及传统动画相关教学等。这两个阶段会尽快地让学生消化，以便他们进入最重要的实战教学。在这个时候，他们将分流到不同的专业方向上去。三维动画专业主修模型、高精度CG制作、低精度游戏画面制作、游戏引擎的使用、关卡以及过场设计；而二维动画和传统动画同样倾向于为游戏服务，只不过这方面作为辅助，所占的比重将不是很大。

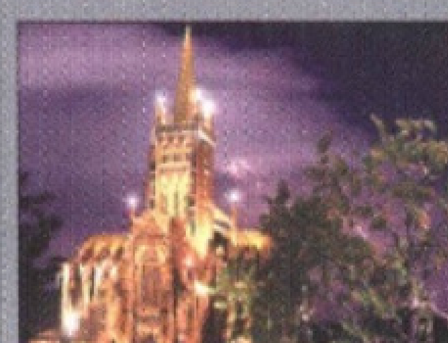
这个时候，对教学系统的理解，北大方正软件技术学院与方正育乐公司就有了与众不同的看法。尽管他们拥有60多名外国教师，但大部分将在每个季度来到中国，根据教学任务来上学院规定的课程，而不会去担任主导教学的任务。教务处会在每个月就教学进程和课程进度开会，不断更新原先制定下来的教学体系。对于学生，学院的方针是，把精力专注在实际的作品创造上。前期阶段，日本的教师会对学生进行指定作品创作的训练，让他们在基本训练中不断磨练，制作我们称之为“达芬奇之蛋”的基本素材。而到了后期，欧美教师则开始拓宽学生的思路，激发他们的创造力，让他们自己进行提案、定位，并且讲授一些细节上的经验之谈。

“日本的老师可能会十分严苛，丝毫不让学生逾矩，一点一滴都要按部就班地来；欧美的教师则会鼓励学生自主思考，授课的时候也只是说一些诸如注意旗帜飘动方向的细节问题。因为这些细节恰恰就是关键，就是他们宝贵的经验，如果不经过严格的基础训练，那么学生是无法听明白的。不管哪一方，我们都不会让他们来讲什么工具应用之类的课程。工具的使用大部分该由学生自己学习，外教的作用是传授经验，点出不足，而不是用来充当软件说明书。”刘晔解释说，这是针对中国学生所受教育习惯，以及两方教学模式的不同而制订的。老师们必须按照这样的教学计划进行授课，无论他们是做过《变形金刚》还是《樱桃小丸子》。

“曾经用一分钟说服了一个家长。”

曾经有一个家长不放心孩子上所谓的游戏学校，因此他对刘晔说，希望学校能多管照一下孩子。面



对这种典型的保守思维，刘晔举了这样一个例子：假如孩子到了家长的这个年纪，他会不会阻止自己的孩子去玩游戏？而到那时，两代人都成为游戏的消费对象的话，这个市场有多大？现在先于他人步入这个市场，其优势所在，不言而喻。

家长被说服了。最先进入的不一定会成为最后的强者，但永远占有无与伦比的优势，这是刘晔的信念，也是支撑他们的动力。虽然依然处于缺乏经验的阶段，方正软件学院还是制订出了庞大的教学计划。日后在不同的专业下，会开设不同的教学方向：程序、配乐，甚至网络游戏设计。但这不是一蹴而就的事情。3年的教学结束后，颁发给学生的将是北大的大专文凭。刘晔承认，这条路还是一步步地走，假如可能，他们也希望能获得颁发学士文凭的权利，同时引入韩国游戏学校的力量，结合各方实力来打造教育平台的一个新品牌。更有可能，在不断的成长之后，希望一到两年后的毕业学生，都能以一套上市发行的游戏作为自己的毕业设计课题；而不是像现在这样，只能给用人单位看从入学以来到毕业，学生所创作过的所有作品。

当然，方正也有短期培训班。那是专门针对就业人士进行再教育的课程。有时，刘晔会哭笑不得地接受来自初中生的热情报名。他的看法很明确：对游戏感兴趣的人并没有苛刻的门槛要求。只不过，游戏设计是一个长期过程，只有那些对社会现实有所认知、愿意致力于产业的人才可能接受长期教学。而短期培训班是无法满足培养一个成熟游戏人的需求的。因此，对于游戏设计普及教育的要求，软件学院会欣然接受。假如有谁想借此就涉足游戏开发领域，除了学习专业课程以外还要付出更多得时间去自学基础练习。对于那些过于冲动的爱好者，他的建议非常理智：请先学好基础知识。

这种客观现实的冷静让我们很是欣赏。北大方正软件技术学院对于游戏市场的分析看不到一丝盲动。对他们而言，游戏市场已形成，它是一个不折不扣商业化产物。无论学院的目标有多庞大，眼光有多遥远，对于自身的教学定位都不会超出这个大前提。市场需求并不是非常大的，那么就作为选修课减少比重，将美术/动画这一人才紧缺的专业作为培养重点。中国已过渡到第二代游戏人的阶段，再打上民族产业的旗号，已不堪重负了。假如这只是一个利润第一的商业社会，那么只要有足够的资本，我们也能用国外资源来制造自己的品牌产业。没什么不是国际的，也没什么是本土的。

需求方怎么说？








一个问题：假如你现在恰好成立了一个游戏开发小组，你会从游戏学校招聘人员吗？

或者，你会去哪里找需要的人手呢？

在国外，有各种各样的行业杂志。Gamasutra登录了目前北美市场上所知的几乎所有从业人员的简单资料和联系方式，他们随时记录着行业内部的人才流动，跟踪资源走向。这份杂志，和所有专业媒体一样，开辟着一个叫做“求职”的栏目，用小号字体紧密地以豆腐块的方式排在页码上，以便你在吃早餐时用铅笔勾勾画画。

好吧，别做梦了。假如你有足够的钱、具备再绝妙不过的念头、满足了企业注册所需要的一切烦琐条件，那么请向空荡荡的办公室投降。作为一名中国游戏媒体的记者，最让我头痛的问题并不是没有一个系统的人才记录备忘录，而是即便有这样一个系统也会因为人事变更的极度频繁而头昏眼花。事实上，你可在同一个人的名下找到两种不同的名片：一种是现职名片，只有一张；而另一种，是他在担任目前这个职务前以其他身份曾给过你的名片，一共有一打。中国游戏人员的内部循环已到了无以复加的地步，好像一座公共喷泉。由于没有新鲜血液的输入，所以假如有志者想要开创自己的天地，那么他需要说服一个队伍一起同行，而不是简单地一走了之。因此，假如下次你发现我们的原创作品和之前另一款游戏似曾相识，那么很有可能，其作者是同一个开发团队。

“我们需要美工。”

《刀剑封魔录》好玩吗？《秦殇》有意思吗？它们之间有区别吗？当然是有的，你真的看不出其中的微妙所在吗？

是的，目标软件的一些人在开发完成《秦殇》之后，发现他们需要再把自己的意图表达得更清楚一点。于是这些人摇身一变成了现在的像素软件。走运的是，像素软件创业伊始就已具备了开发团队最为重要的几个关键职业：美工、程序和策划。

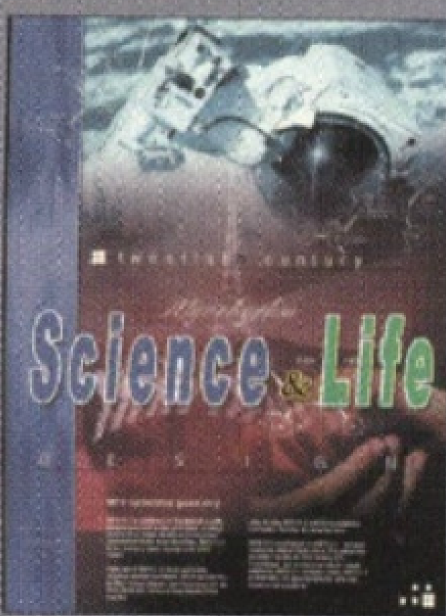
假如当初的情况不是这样，我问刘坤（像素软件的总经理、首席程序员），假如这个小组白手起家，第一份聘用书会给谁。他想了想这种恐怖的可能性，然后告诉我他需要一名美工、一名策划。

“程序当然是第一要务。”刘坤说，这牵涉到游戏本身实现的可能。对于市场环境和人才征求的优先考虑而言，先把美工和策划搞到手也许会更好一些。策划对作品的定位和剧本的编写都需要大量的时间，这一职务不像程序那样是个理性的活儿；而选择美工作为平地而起的关键要素的原因，是和整个产业环境有关的无奈决定。

“虽然每个部分都很重要”他说，“但现在缺美工缺得厉害。”刘坤表示，像素软件初期能有一个现成的美术人员实在是很幸运。作为不成熟行业的从业人士，和所有同行一样，他不得不荒唐地从其他类似行业里挑选最能胜任这份工作的人。这就好像你组装一台电脑，而手头却只有电子表零件一样。假如公司眼下就需要拟写一份招聘书，那么来应征的无非这些人：美术院校的学生、具有漫画特长的自由业者、学习过三维动画的特效培训班学员。







他们知道该怎么做游戏吗？这个疑问同时在我们两人的脑中盘旋。毫无疑问，这些人中即便是工作能力最强的，也要在公司进行一段时间的培训和磨合，这才能满足制作的基本需要。游戏美术涉及到的高精和低精画面，并非单纯的美术人员就能拿下的。无论是动画CG，还是游戏中的进行画面，都需要设计师对人体动作和现实拟真度有很高的认识，并且在细节问题的处理上认真周到。缺乏足够的经验和先进的技术认识，是目前国内美工人员最大的问题。这也就是为什么我们通常会觉得同样大投入、大制作的国产游戏动画，总有种说不出的突兀的缘故。

"策划，当然是策划。"

在此之前，你可能不知道。金山软件游戏部门，今年将有250名员工。这个数字明年还要翻倍。也就是说，这500人会以小规模制作组所无法想象的气势致力于游戏开发。

倒不是说，因为有了《剑侠情缘网络版》，所以金山一下子就被无数的测试人员和游戏管理员塞满了。这即将坐在办公大厦里的500人中，将会有很多是和市场运营相关的人员。在最终济济一堂之前，金山要先把他们心目中的策划找到。

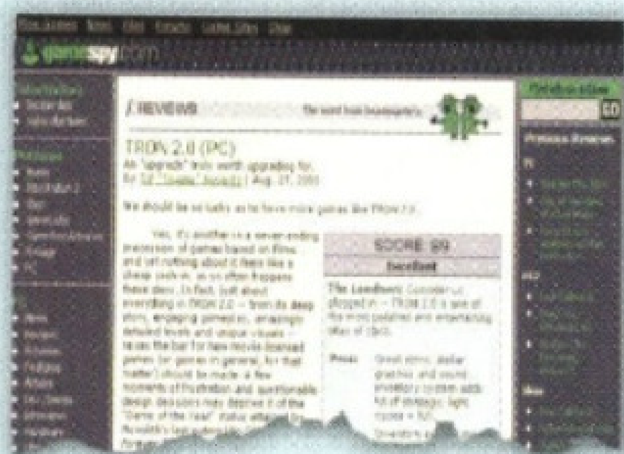
和记者想象中不一样的是，金山软件的总裁雷军反复强调着策划对他们的重要性。和一般的看法不同，雷军也同意所谓的策划只是一个模糊且不恰当的概念。中国游戏所拥有的大多都是编剧，他们负责游戏的情节发展、故事内容，并且用一种最合适的游戏类型来表达其意图。而真正意义上的策划应该是我们所说的设计师，编写脚本不是他们的任务，设计师以发挥游戏性见长，他们为作品定位，创造性地设计游戏方式，整合操作、战斗等多方系统，并明确地向执行人员表达出自己的游戏意图。对金山，或者说，对国内来说，真正缺乏的应该是后者这种主创人员。

"程序员、三维动画师、网络相关人员、美工，这些人我们都需要。"对雷军来说，人才资源的主次并不是特别重要。国内的相关人员大多都具有一个致命的不足：缺乏经验。这个现实很残酷，也很可悲。落后的产业使得我们陷入了人力需求的死循环，身处其中的金山同样也没有办法跳出泥泞的束缚。"要么，通过招人启事；要么，通过朋友的介绍。无非是这样的办法。"你甚至无法想象，当一个行业需要人力支援时，是通过这种草率的办法来和供应市场沟通的。

假如国内有这样一个供求系统，事情或许会好一些。可是人才质量本身就不能满足公司需要，这样的供求系统如何搭建？另一方面，不少职务需要就业者有多年的丰富经验，而时间对我们这个刚成长起来的行业而言，向来是致命的硬伤。对此，雷军的回答显得有些无奈："我们想要有经验的制片人，以及实力雄厚的项目经理。但是，哪里去找？"

视野

Gamespy 2003年08月27日



我们应该庆幸，《仪器2.0》不仅仅是一个游戏那么简单。

没错，这又是一部改编自电影的作品，大场面，大制作。从故事内涵，到游戏性，精细的关卡，独特的视效，统统和电影中没有区别。也许，因为一些美中不足，Monolith的《无人永生2》没有能够获得年度游戏的殊荣，但是《仪器2.0》却称得上是今年以来PC平台上最具创意的游戏。

它实质上是迪斯尼公司20年前那部影片的续作，骇客凯文·佛林被数码化后进入了电脑世界中，以游戏人物的形象置身电子游戏中。而TRON，也就是该游戏的标题，就是一段己方的友好程序。而你要做的就是把系统从邪恶的主控程中解救出来。有意思吗？二十年前的电子游戏在现在看来也许有些粗糙，故事背景或许不会想你们想象得那样那么未来派。然而重要的毕竟不是游戏中的那个游戏是否有意思，关键在于它对现实的隐喻和预言。

PC GAMER 2003年08月号



自从矩阵游戏从SSI那里获得了《铁甲雄师》的版权以来，这家公司就逐渐朝一家硬派战争游戏转变。最近几周内，它发布了一系列"大战役"游戏：《了望塔——瓜岛1942》、《沙漠之狐1941》以及《失利——南线集团军1941》。这些名字听上去就很大气，而矩阵游戏也保证，它们将会派生出一系列的分支作品，并且，游戏性决不会重复。以《失利》来说，时间被定在巴巴罗萨行动后的六个月，你在一套类似于《装甲将军》指挥官RPG系统中培养你自己的人物。全面履历、个人特长、受训记录、战斗经验等都将记录在案。对硬派的军事迷来说，成系统的资料不但不会让游戏变得枯燥乏味，相反却能增加它的真实性。在执行任务时，有时你可能会面临严峻的抉择：是在黎明时分发动攻击，以取得最好的突袭效果呢？还是等待两个小时，和即将到来的突击排会师？是否需要呼叫火炮支援，或空中打击，或请求支派战地工程师？答案：在第一关中，你会发现有条河流位于重型工事边，选择工程师将对消灭敌人的碉堡有所帮助。

就是这样，所有"大战役"系列都由《铁甲雄师》7.0版的引擎制作，因此包括了上百场战斗和战役。每一款看上去都显得那么波澜壮阔。

也许台湾省是个不错的选择。金山最近面向各地的招聘就很能说明问题。包括台湾省和祖国大陆在内，公司计划征召产品、运营，以及手机游戏领域的相关人员，进一步扩展业务；而另一方面，全国设立10 000个兼职性游戏辅导员的计划，也是替行业前进助推的手段之一。作为一个庞大的企业，金山在公司内安排了新兵训练营，专门针对新进员工进行为期两个月的相关培训，以方便他们度过适应期。眼下，公司对于人才的要求就只能制定在基础能力强这一条最基本的条件上。要处在一个条件苍白的行业，制作能媲美成熟产业的作品，而面对着同样贫乏的人才资源，无论什么公司，也只能无奈地放低门槛标准，吃力地负责起为产业培养人才这一不属于他们的职责。

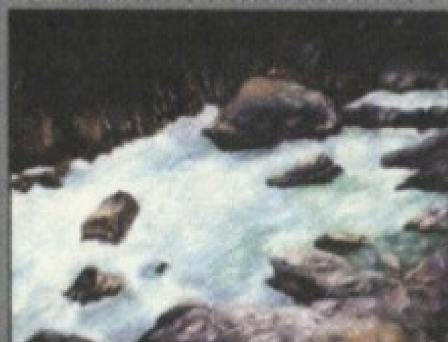


这可是体力活

"我们今年计划招生130人，到现在已有170人报名了。被纳入国家计划的注册专业计算机动画制作计划招生200人，报名人数也超过了300名。今年还将投入资本，在9月10日前竣工数字艺术工作室，全部配备图形工作站。我们前3年的目标是成为实力最强的教育机构，并且保证赢利。"托普这样说。

"9月15日开办的培训班，将以外教为主要授课力量，课时量相当于2年的专业课，颁发证书。其针对的对象为北京及其周边地区需要进行深入培训的人才，是倾向于实用性的教学。人力资源的投入，的确是可以形成赢利模式的，而且这种赢利预计将在两年内达成。3年内，我们要逐渐创造出自己的品牌。我们要培养的是有商业素质、有一定技术背景、具备团队配合能力，并且对中国游戏发展有所认识的人才。他们要有动手能力、自我能力强并且能照顾到整体的协调性，将创造力集中在一点，而不是泛泛地铺在所有面上。"方正这样说。

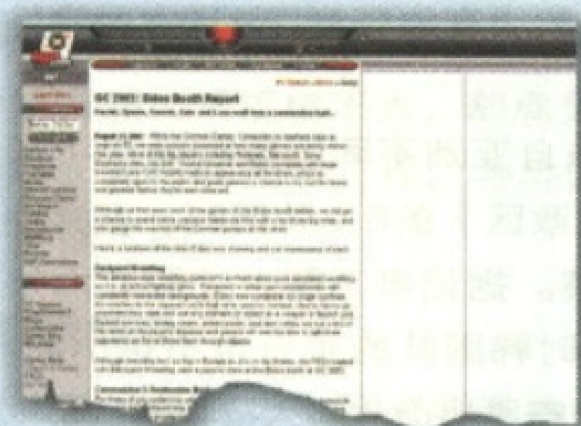
在这个自主开发厂商、海外投资制作中心群集的业内，原创人数的稀少，让市场大部分都被海外产品占领。技术性人才还没有达到创业性人才的地步，而同时技术背景比较容易实现，因此美术/动画方面的人力资源需求是最高的。迈出自己第一步的中国游戏教育事业，不得不遵从这个现实，在保证自我存活的前提下，再来为大众服务。而另一方面，他们时刻必须提醒自己，在不能沦为只为厂商服务的赢利点同时，也要试图从教育模式中找到弥补不赀支出的突破点。我们的游戏教育在提出为学生组织参观E3大展、铺设留学深造道路等承诺时，无可奈何地用着将来时。你可看到，现在的游戏学校，无法提供全面的人才培养，不能上升到传统教育同等的地位，是在夹缝中讨生活的一门事业。这门事业同时又映射出我们游戏产业的致命根本。没法子，在这个半生不熟般的产业中，就好像我们在采访中所听到得那样：除了制作游戏之外，这也是门子体力活。







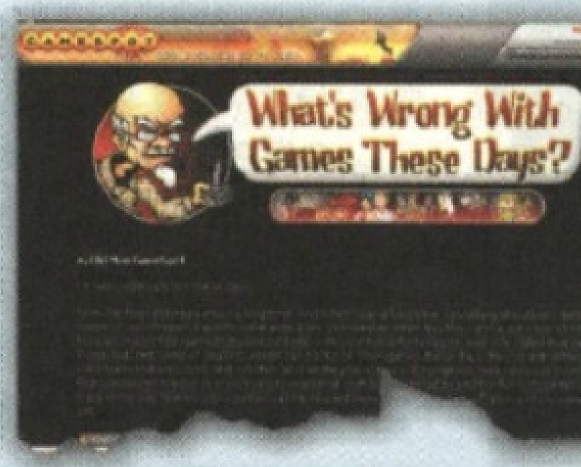
IGN
2003 年 08 月 27 日



德国游戏展无论从哪个方面来看，都和E3大展规模不分伯仲，但是我们还是很惊讶：今年有如此多的游戏人会出现在展会上。大多数巨头：任天堂、微软、索尼、美国艺电、育碧软件、维望迪环球以及Eidos（当然还有大胸脯的劳拉·克劳馥特的等身模型）都施施然登场。当然了，随他们而来的，还有最新开发的游戏作品以供参会者试玩。

尽管Eidos带来的作品，我们之前已经有了十分详尽的了解。但是我们还是对几款大作进行了试玩。此外，德国游戏人的口味，也叫我们十分好奇。《后院摔交》、《盟军敢死队3——目标柏林》、《突出重围——隐秘战争》、《共和国——革命》、《神偷Ⅲ》、《古墓丽影——暗黑天使》和《意大利式工作》，都是这次会展的重头戏。而其中《共和国——革命》、《古墓丽影——暗黑天使》的面市，更是刺激了人们聚集在展台上试玩这些新作品。而其他厂商的表现也很不俗。我们将在最近对整个GC大展为读者进行逐一的介绍。

GameSpot
2003 年 08 月 25 日



我诅咒如今的电子游戏。

我玩游戏可算是有年头了。我说的这年头，是指你们这些毛头小伙子都不知道在哪儿的时候。我记得当时只要两条直线和一个点，就可以做出一个了不得的好游戏，让你能和你的朋友几小时几小时地玩下去。我们管这游戏叫做《乒乓》，但我敢说你们这些孩子一准管它叫垃圾。你们如今的这些游戏呀，全是些零零碎碎的花花玩意，丁零当啷地吵吵个不停，什么3D图象啊，什么环绕音效啊。有时他们把精力都放在这些上面，而忘记在游戏里增加一种叫做"有趣"的东西。让我来告诉你，在我们那个时候，游戏就是游戏。我们要做的就是按操纵杆上的两个按钮，就能开心好一阵子。

现在的你们这些年轻人哪，身在福中不知福。我们在超任上玩《萨尔达》那会儿，哪有什么因特网好上？！我们得自己攻关，假如走运的话，学校里说不定会有一个孩子有本《任天堂官方玩家攻略》可以借来看。那可是本好东西，里面什么大作都有。那些日子呀……

我说到哪儿了，对了，你们玩得太轻松了。让我都不知道你们在现在的RPG里还有什么乐趣可言？要是我的话，我才不会花49块钱买什么游戏。我有一大叠的乔治·华盛顿，我宁可把钞票砸在那些可恶的开发商上，让他们看看老一辈对制作游戏都是些什么念想。我要告诉他们，用一大堆可怜的借口，是做不出好游戏来的。



《彩虹六号3——盾牌行动》

亚太区总决赛纪实

——本刊香港独家报道

■本刊记者 生铁


“AMD-动感队”全体成员合影。他们是代表中国大陆参赛的。


位于好莱坞广场的比赛现场。整个广场可是相当大的，有最新的免费试玩游戏哦。


中国队员们在激烈的比赛间隙紧急磋商战术。

开赛前夕

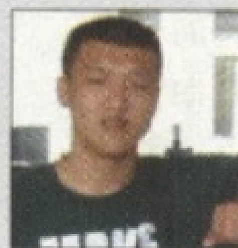
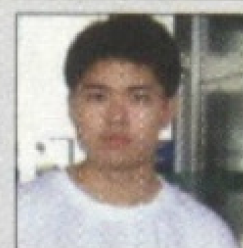
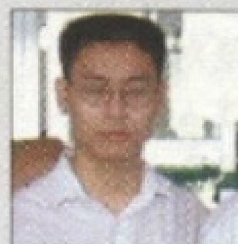
当众多玩家还在眼巴巴地等待着CS的下一版本推出时，真正的军事狂热者们却在《彩虹六号》的世界里像毒蛇一样冷静地等待着伏击猎物。

自今年3月以来，育碧公司便着手在亚太区用他们的新的招牌作品《彩虹六号3——盾牌行动》举办大规模的比赛。由于SARS的影响，最终的决赛拖延到了8月，决赛地点则是在中国香港特别行政区。

8月22日晚上，当本刊记者在旅馆的大堂见到了来自亚洲不同国家和地区（新加坡、泰国、韩国及中国大陆、中国台湾省、中国香港特别行政区）的6支队伍时，我猜测，这次的比赛对于来自上海的队员而言将是一场不轻松的决赛。据记者了解，《彩虹六号》在香港玩家中有着相当高的普及程度，几乎与CS持平。同时韩国队的实力也不可小觑。

来自上海的“AMD动感-XCT”战队是通过国内选拔赛胜出而代表大陆参赛的一支队伍。

“AMD动感-XCT”战队参赛队员介绍：

队长：王典 CT-2-=XCT=- 年龄：19岁 彩虹游龄：5年 担当角色：突击手		队员：陈晓昱CT-12-=XCT=- 年龄：19岁 彩虹游龄：4年 担当角色：狙击手	
队员：沈佳杰CT-3-=XCT=- 年龄：19岁 彩虹游龄：2年 担当角色：突击手		队员：陈俊君CT-13-=XCT=- 年龄：22岁 彩虹游龄：3年 担当角色：狙击手	

这支队伍的领队是上海育碧的产品经理魏华。

在22日晚餐时，组委会进一步明确了第2天的赛制。预选赛采取轮流赛制，6支队伍分别交手，总积分排在前4名的再进行总决赛。

比赛实录

比赛于8月23日在香港钻石山的商场“好莱坞广场”举行。当日的比赛可谓相当辛苦，从上午11点进入比赛现场，一直到晚上9点颁奖结束，经历了近10个小时的时间。时间的延

长与现场的硬件以及服务器频频出现故障有关。在轮流赛中，中国队首战新加坡队，以2:0的成绩告捷。但从第2局开始，比赛用的电脑出现了故障，所以比赛中时有停顿。

比赛中较为精彩的一场战斗发生在中国队和韩国队第1次交锋时。在STREET地图上，韩国队的任务是抢占中国队占领的一个房间。他们分为两路进攻：一路用手榴弹炸开房间正门，冲入的第1名队员被中国队的CT-13射杀；另一路从地下室攻入，其中一名被预先埋伏在那里的中国队的CT-12消灭，另一名被CT-2和CT-3冲入走廊击毙。此时CT-13冲出正门外消灭掉最后一名韩国队员。这场比赛进行得干净利落。自此之后的比赛，各队均陷入了保守而沉闷的战术防御中。在争夺冠军赛时，中国队竟与泰国队连续4局比分持平。

中国队在轮流赛中顺利打进了前4强。但是，由于种种原因，在决赛中总积分负于中国香港队、韩国队和泰国队，名列第4。

在记者的采访中，中国队表示对韩国队的印象最深，队长王典这样评价了比赛：

“从整个比赛来看，可以看出许多队没有在赛前制订精心的作战计划。所以我队一上来的一切布置是那样的有条有理，队员自己都知道自己该干些什么；对方则相反，我们观察下来都只是常规的打法和应急的随意打法，并没有什么计划。一开始的时候我队是两场连胜，但后来由于其他队在比赛过程中迅速调整对策，他们都模仿了我们的战术，采取了保守的守势，只有韩国队是唯一从头攻到尾的，他们的进攻很坚决顽强，在此向他们表示敬意。

我队其实有两套计划，除了防守计划外我们还有一套进攻计划，因为我们很清楚，彩虹系列的真正精髓是勇猛和精确的突击。靠防守，到最后只会是失败，但很遗憾，由于有队员对进攻计划不熟悉，导致我们没有办法实施这个计划。”

在对冠军中国香港队和亚军韩国队的采访中，年轻的队员均表示出对其他战队的赞赏，对于得到的奖金分配，他们不约而同地表示，要用它来宴请自己的朋友。

比赛在激烈的气氛中开始，在欢乐的气氛中结束。在颁奖仪式上，香港育碧市场总监陈顺刚和赞助商AMD的代表均上台讲话。

关于香港的游戏氛围

香港的游戏文化氛围还是很浓厚的。在好莱坞广场的大厅里正在举办“大中华游戏嘉年华”活动，这里推出的免费试玩和正版游戏销售活动都有观众踊跃参加，现场还有自发的COSPLAY表演。在商场三层的游戏机房里，上到60岁老人，下到10岁的男孩，都在快乐地进行着游戏。这也体现了当地市民观念上的开放。很多年轻的父母带着小Baby来玩游戏机，还有小学生也大胆地在游戏厅与别人挑战《拳皇》等游戏。香港影星张柏芝也来到嘉年华比赛现场助兴。

关于香港育碧

香港育碧公司规模不大，却肩负着香港、台湾两地以及马莱西亚、泰国、新加坡3国的游戏代理、发行和销售工作。各地区和国家的审批制度以及销售方式都有所区别，肩负的责任还是很重的。

关于香港媒体

本次比赛的媒体支持是香港的PC GAME WAVE杂志。香港目前主要的综合类游戏刊物有4本，而网络游戏类刊物有4本，主要以周刊形式出版。据记者的实地考察，当地的游戏杂志信息较新，但制作上趋于简单，也常常出现让人匪夷所思的错误，最奇怪的是，在总决赛尚未结束的当天，记者在当地的《电脑游戏周刊》新闻栏目里居然看到了比赛胜利结束的新闻，并且将韩国队认定为冠军！当记者问及此事时，香港育碧也表示对之很不理解。事后香港的朋友告诉记者，当地电脑媒体尚未形成一个成熟有序的竞争环境，之中存在着一些错综复杂的现象，并劝告记者不要过多介入。

关于香港

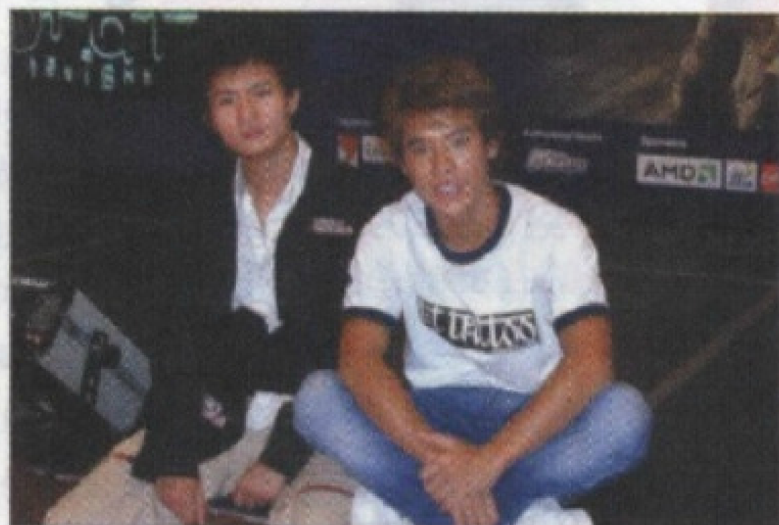
香港的地貌、气候与珠海和深圳相差不远。虽曾长期隶属英国殖民统治，但传统习俗却在市民文化中一脉相承。例如，每家沿街的小店铺的店门口都立有一座小龛，里面供奉着土地爷的牌位。记者居住的酒店位于九龙界限街。这条街正好是1860年割让九龙半岛和1898年英国进一步租用新界和其它岛屿的分界线。

关于香港MM

这一部分是留给那些不怎么关心赛事的朋友们看的。据记者在铜锣湾的实地调查，香港街头出现美女的频率并不很高。不过主持这次大赛的3位女司仪倒是真的很漂亮，同时也很敬业，从早上10点一直站到晚上10点，认真地主持比赛、播报成绩，我从没见过这么既漂亮又敬业的MM——当然，我并不是说编辑部里的女孩子既不漂亮又不敬业。



哈哈，张柏芝MM和COSPLAYER们来到现场为比赛助兴了。可是热心观众们都跑去看她们了，赛场旁冷清了许多啊。



在一旁主持现场活动的翡翠电视台主持人张豪龙（张柏芝的弟弟）与上海育碧软件负责人魏华在赛场旁谈起活动策划的事，显得颇为投机。



香港育碧市场总监陈顺刚在现场宣读比赛成绩。



获得冠军的香港队队员们喜笑颜开，在主场比赛还是具备优势的啊！



比赛结束了，主持比赛的司仪小姐们与参赛选手们合影，她们到现在还没吃午饭呢。

■本刊记者 Lee

新闻头条

盛大，Actoz尽释前嫌 Wemade表示不满再起事端

■本刊记者 Lee


著名导演陈凯歌携手盛大网络，并成为《传奇世界》（3D版）的艺术指导

盛大，一个在2003年毁誉参半的名字，一个在2003年一度引起人们关注的公司。人们关注的焦点无疑是在《传奇》这个游戏上。

2003年8月27日，上海盛大网发展有限公司在北京长富宫召开了名为"新电影 新游戏 新文化——陈凯歌导演结盟网游《传奇世界》（3D版）"的新闻发布会。会上展示了《传奇世界》（3D版）的华丽画面并详细介绍了该款游戏。中央电视台、人民日报、大众软件等知名媒体的记者在会上进行了发问。对于玩家最关心的问题如《传奇世界》（2D版）和《传奇世界》（3D版）是否兼容，盛大网络董事长兼总裁陈天桥说："盛大考虑到玩家的喜好和机器配置的不同，2D版和3D版是做到完全兼容的，也就是说2D版的玩家和3D版的玩家是在同一个游戏世界中进行游戏的。"会后本刊记者对陈天桥关于中韩公司的和解事件进行了专访。陈天桥表示，盛大在前往北京召开此次发布会之前已经将拖欠韩方的分成费1000多万美金全数汇与了Actoz公司。而不是网上流传的只是支付了一部分。对于Wemade为什么还要发表4条声明持反对意见陈天桥表示不理解，说Wemade公司缺乏起码的法律常识。而Wemade公司发表的4条声明有3条是征对Actoz公司的，并表示可能起诉Actoz公司，可见Wemade也逐渐意识到在此次争端中盛大公司的许多做法是有道理的。

这次和解看起来有些让人意外，但是仔细分析一下也有其合理的解释。从传媒已经掌握的材料看，口气都非常强硬的中韩双方对新加坡诉讼都心存忌惮。首先从韩方来讲它们没有涉足中国的游戏运营，在收集证据时会有意想不到的困难。一个在海外，一个在本土；一个是鞭长莫及，一个是树大根深。其次，盛大的《传奇世界》在这次商业博弈中无疑是一枚重要的棋子，因为盛大也有了自己的传奇品牌的游戏，在知识产权方面占了上风。再次，从盛大来讲解除仲裁达成和解韩方就必须共同负担由于客户端流失造成的私服事件带来的损失。最后，韩方承认和解，等于是默认了《传奇世界》的合法地位。而且在技术支持方面韩方表示如果有解决不了的，或不能及时解决的问题盛大可以自行解决，盛大何乐不为。这样一来在中国就出现了3个带有"传奇"品牌的游戏，一个是盛大和Actoz续约的老《传奇》；一个是盛大自主研发的《传奇世界》；一个是Wemade公司授权给另一家中国公司——光通的《传奇3》。3个都是真美猴王。不过显然盛大对《传奇3》的授权十分不满，这也是Actoz现在理亏的一个方面。由此可以看出3家公司微妙的矛盾关系：开发《传奇》的控股公司Wemade对自己的海外代理Actoz与盛大签署和解协议并续约《传奇》表示不满；而Actoz和盛大对于Wemade公司单方面将《传奇3》授权给光通也感到愤愤不平。

专访尾声陈天桥向记者透露将于近期召开公开的新闻发布会对此次和解事件表明立场。而之前Wemade公司曾声称将于8月28日召开记者会，对Actoz的"修改合同"事件表明立场，并声讨Actoz侵犯其权力和利益的行为。对于这几家公司的风云变幻本刊记者将继续进行追踪报道。

飞利浦"显亮无敌杯"全国《魔兽争霸Ⅲ》竞技大赛决赛在京举行



由奥美电子、飞利浦显示器事业部联合举办的飞利浦"显亮无敌杯"全国《魔兽争霸Ⅲ》竞技大赛决赛于8月16日至17日在北京举行。从全国7个赛区近万名《魔兽争霸Ⅲ》参赛选手中脱颖而出的游戏选手用两天进行了最终的角逐。桂冠最后被广州的年轻选手舒旷摘得，"争霸"的代价是10 000元现金及飞利浦液晶显示器一台。历时两个月的飞利浦"显亮无敌杯"全国《魔兽争霸Ⅲ》竞技大赛就此告一段落。此次比赛的积分选拔赛是在网上进行的。对年轻选手而言，最大的诱惑恐怕还不是那些奖金和显示器，而是获得代表中国电子竞技玩家参与暴雪游戏全球精英赛的机会。

《锁定：皇牌空战》即将上市



SSI作为军事模拟类游戏的资深开发公司，受到了众多军事游戏玩家的认可，从执行海底潜艇猎杀的《猎杀潜航》系列、操纵战舰的《驱逐舰指挥官》到翱翔于天际的Flanker系列，如今SSI再度出击，将于10月推出其全新空战模拟作品《锁定：皇牌空战》（Lock on:Modern Air Combat）。时至今日，SSI制作小组已成了UbiSoft（育碧软件）的一个成员，游戏的开发技术也得到了Ubi开发总部的支持，所以对于这一款游戏无论从画面还是游戏性上都会有所提升。游戏中为初级玩家的方便设定模式、种类繁多的现代战机、丰富的单人和多人任务都会使空战迷爱不释手。上海育碧软件已正式决定引进这款游戏并与国外同步上市。

来Games66玩游戏赢大奖

"www.games66.com"是知识在线网站利用自己的专业在线中文知识库开办的智力游戏子站。认为自己知识丰富的朋友可在该站赢取价值6000元的手机大奖。如果遇上难解的问题，也没有关系，Games66的所有知识问答题，只要登录"www.db66.com"知识在线，都可找到答案。此外，在该站还可通过玩拼图和填字等小游戏赢得手机。想在游戏中获得知识并赢取大奖的朋友赶紧行动吧！

加拿大CIA高科技互动艺术学院与方正育乐公司正式合作

CIA高科技互动艺术学院是加拿大久负盛名的

■本刊记者 Lee

公告板

关于"魔兽百日维权"维望迪发表声明

奥美开展的"魔兽百日维权"活动已接近尾声，其中尤以28元的《魔兽争霸Ⅲ》引起了市场和玩家的强烈反响。28元的价格对于正版游戏市场的价格体系影响是很大的。玩家以如此低价购买游戏大作还会不会再愿意用高于这个价位购买其它游戏产品呢？至少奥美这次活动的出发点是好的。奥美表示本次活动的开展是为了打击盗版，普及正版，为感谢多年来支持奥美正版产品的用户。奥美电子经过向维望迪公司的大力争取，比正常情况下游戏的版权金还低很多，才得到这样一次让玩家真正得到实惠的活动机会。此次28元的价格是由VUG特别批准的。对于一些玩家的疑虑，如版本简化了、不能上战网了等问题是不存在的。

以下是奥美向本刊独家提供的维望迪对于此次维权活动的声明

致亲爱的玩家：

为感谢中国玩家对我们的产品一如继往的支持及回馈购买正版游戏软件的中国玩家，维望迪公司（VUG）和奥美电子特此开展"魔兽百日维权"优惠活动。在2003年6月7日至2003年9月15日活动期间，维望迪公司（VUG）特许奥美电子以28元人民币的特惠价格销售《魔兽争霸Ⅲ》。在优惠活动结束后，《魔兽争霸Ⅲ》将调整回正常的价格。

祝广大玩家尽情享受《魔兽争霸Ⅲ》带给您的乐趣，同时再一次感谢所有支持正版游戏软件的玩家。

真诚地祝你们游戏愉快！

维望迪中国区域经理
Michael A.Fong
2003年8月7日

游戏制作学院，该学院"将互动艺术与三维空间动画结合起来进行游戏设计"是主要的教学大纲。教学方向则侧重于教导学生设计可应用在个人计算机、电视、掌上型计算机和手机上的互动计算机游戏软件。学院所有的老师都是三维空间动画与游戏制作界的佼佼者。北京方正育乐文化发展有限公司是北京北大方正集团公司控股的一家从事文化娱乐产品开发、生产、销售、提供相关教育服务的有限责任公司，2003年4月正式成立。公司从事专业的数字艺术教育和产品开发及生产。此次两家公司将共同合作来发展中国大陆的游戏教育事业。双方要把西方的更先进理念与教育体系引进到中国，再结合国内游戏产业的发展状况，创造出一套适合中国的教育体系，在国内培养游戏制作的专业人才。同时力争把方正育乐与加拿大CIA在中国联合培养出来的人才输送到国际市场，进一步打开中国游戏产业的国际大门。

华义举行自制国产游戏及全新企业CI形象新闻发布会

北京华义联合软件开发有限公司于2003年8月20日举行了题为"新产品、新形象"的新闻发布会，公开了即将在今年最后一个季度开始正式运营的3款网络游戏和1款手机游戏，并且宣布了北京华义未来的营运模式、发展方向和新的企业CI。3款游戏分别是：由四川华义研发的在线武侠角色扮演游戏《天下无双》、由北京华义研发的具有浓郁中国风情的Q版武侠在线游戏《人间》和以《三国演义》为题材，采用了国际上先进的三维游戏引擎并由国际知名漫画家郑问担纲制作的《铁血三国志》。此外，北京华义还瞄准手机游戏这一游戏未来的发展方向，将《石器时代》搬上了手机平台，即将推出基于Smartphone的《石器随身宠》。玩家自己在手机上饲养的宠物还可导入到网络游戏《石器时代》当中。为了配合北京华义新的发展战略的需要，其新的品牌发展计划也同步推出。首先将以新的"Wayi"企业Logo取代原有"Waei"，以解决原发音不便的问题；其次，以"蜘蛛"结网的概念来象征北京华义全方位数字娱乐通路的建构等。

《剑侠情缘网络版》4000万天价签约销售总代



8月26日，北京长城饭店，金山中华武侠网络游戏——《剑侠情缘网络版》营销签约会隆重举行。会上，4000万"天价"一锤定音，老牌软件渠道商连邦公司凭借雄厚实力一举获得剑网全国销售总代权。记者同时获悉，剑网香港地区、台湾地区和韩国、日本等海外地区的代理谈判工作已在紧锣密鼓的推进当中，剑网面向海外市场的销售攻势已全面拉开。签约会上，金山总裁雷军致辞感谢业界同仁对金山的信赖和支持，同时表示："与连邦公司这样的一流企业建立战略性伙伴联盟，是金山剑网冲入产业前列的基础性策略。"连邦公司总裁王建华发言表示："连邦赞赏金山公司15年来在软件产业上所取得辉煌成绩；金山、连邦，强强携手，通过资源互补，进一步提升竞争优势，剑网一定能够在"韩流"汹涌澎湃的中国网络游戏市场上一枝独秀，勇创佳绩。"

2003年9～11月大陆游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	语种	游戏类型	出品公司	容量（CD）	价格（元）
			新天地			
9月	秋之回忆2	中文	AVG	KID	3	69
9月	古墓丽影6：黑暗天使	英文	AVG	Eidos Interactive	2	49
9月	盟军敢死队3：目标柏林	英文	RTS	Eidos	未定	未定
10月	罗马执政官	中文	RTS	Eidos	1	49
10月	海滨嘉年华	中文	SIM	Eidos	1	49
			怡采科技			
11月	闪电战	中文	RTS	CDV	2	未定
			寰宇之星			
10月15日	新绝代双骄完美版	中文	RPG	宇峻科技	4	35
10月15日	新绝代双骄Ⅱ完美版	中文	RPG	宇峻科技	5	35
11月15日	幻世录完美版	中文	RPG	奥汀科技	1	25
			育碧			
9月	彩虹六号3：雅典娜之剑	中文	FPS	Ubi	未定	未定
10月	代号：XⅢ	英文	FPS	Ubi	未定	69
11月	撕裂的天堂	英文	ACT	Ubi	未定	未定
11月	孤岛惊魂	英文	FPS	Crytek	未定	69
11月	波斯王子：时之沙	英文	ACT	Ubi	未定	69
11月	战神Ⅳ	中文	SLG	Infinite Interactive	未定	49
11月	鱼叉Ⅳ	英文	SLG	Ubi	1	49
			奥美			
9月	反恐精英：零点行动	中文	FPS	Sierra	2	68
9月	零点行动豪华版	中文	FPS	Sierra	待定	288
9月	绿巨人	英文	ACT	Universal	待定	待定
9月	龙之崛起	中文	SIM	BrealAway	待定	待定
			美国艺电			
9月	印第安那·琼斯与皇陵	英文	AVG	LucasArts	2	待定
9月	F1职业挑战赛	英文	Sports	EA	1	待定
9月	战地1942——罗马之路	中文	FPS	DICE	1	待定
9月	模拟人生——人生无限	中文	SIM	Maxis	2	待定
9月	公元1503	中文	SLG	SunFlowers	2	待定

晶合时评

线上比赛顺利结束，线下比赛不尽人意

——2003 WCG赛事系列报道之一

■本刊记者 Littlewing



尽管本届世界电子竞技大赛（以下简称WCG）中国区预选赛决定把《星际争霸》和FIFA 2003作为线上比赛项目引得欲参赛的玩家怨声载道，比赛还是如期举行了。从这期起，大众软件将连续对WCG在国内外的比赛情况进行全面的追踪报道，敬请关注。

作为WCG的保留项目，《星际争霸》的比赛依然吸引了大量的玩家参与。据线上比赛的技术支持方浩方科技提供的数字显示，参加《星际争霸》预选赛的人数超过了600人，不但没有被《魔兽争霸》抢去风头，人数比去年还略有增加，同时参赛选手在比赛中也体现出了出色的战术意识和创新精神。在最终杀入中国区总决赛的选手中，有半数以上选择了Protoss，而这些Protoss选手在比赛中展现出的战术更可谓异彩纷呈——PvT的Building Rush、PvP利用电池防守、PvZ的金甲虫+龙骑士、PvZ的双基地开局等先进战术层出不穷，让自去年以来一直被Terran压制的Protoss出尽风头。虽然赛前选手质疑线上比赛的种种缺陷也时有发生，但在浩方科技的有序管理和严密检查下，妄图使用黑客软件作弊的选手几乎都被予以警告，基本保证了比赛的公平、公正、公开。截至发稿时，《星际争霸》的比赛已全部结束，传统强队SCI和=L.Y=势不可挡，几乎在每个地区的决赛中都能看到他们的身影，最终他们也不负众望，各有两名队员杀入中国区总决赛，而前年曾代表中国队出战韩国并与MTY一起夺取团队赛桂冠的=A.G=Deep宝刀未老，一路轻松过关，取得了武汉赛区唯一的出线名额。出线的其他选手中有不少新面孔，线上比赛究竟是否能体现选手的真实水平？一切将在北京的中国区总决赛上见分晓。同时FIFA 2003入围选手也已全部出来，他们将和上届去韩国参赛的前中国国家队员同场竞技，争夺前往韩国参加WCG 2003的3个名额。对于《星际争霸》和FIFA 2003比赛的战况，大众软件的在线争锋栏目将进行更全面的报道。

比起线上比赛的井然有序，线下比赛反而暴露出了大量的问题。8月2日重庆赛区CS预选赛发生的暴力事件已尽人皆知，作为主队的重庆C4战队也成为千夫所指，对刚刚起步的国内电子竞技产业更造成了巨大的打击。透过这次事件，我们也能明显看出主办方在组织上的无力和国内比赛制度的不完善。某地区实力较强的战队为了其自身某种目的，利用比赛规则的漏洞，故意到其他电子竞技实力相对较弱的地区报名参赛的情况已屡见不鲜，比赛组织者并没有对参赛选手的地域性作出严格的要求是导致此次事件的直接原因。在事件发生之后，WCG组委会也只是简单地发了个公告，不但没有对暴力事件的制造者进行任何处罚，公告中更是连事件双方战队的名字都没有提及。主办方希望保护参赛选手和保证比赛顺利进行的愿望可以理解，但正如同足球比赛、篮球比赛等竞技项目一样，任何竞技都要在公平的基础上进行，对其他参赛选手来说，制造暴力者若得不到应有的处罚，他们将身处一个怎样的比赛环境？

这仅仅是线下比赛在组织上暴露出的问题之一。以北京的预选赛为例，《魔兽争霸》本可在1天结束的比赛偏要拖到3天来进行，而第1轮的预赛在周五的早上9：00开始，导致近1/3的参赛选手无法及时到场。一位前来参加第1天预选赛的SoZ队员告诉记者，他早上6点多就从学校出发赶来参赛，结果来到赛场发现对手没来，自己直接进入了下一轮，但下一轮的比赛要在第2天进行，只好顶着34度的高温赶回学校。和他一样的参赛选手不在少数，当然，比起那些不能来参赛的选手，他们还算是幸运的。同时主办方又允许进入第2轮的选手在双方自愿的情况下在第1天进行比赛，但要选手自己联络，造成《魔兽争霸》的比赛混乱不堪。同时比赛场地也相当拥挤，无法保证所有参加CS比赛的队伍同时进行比赛。

中国电子竞技运动的良好发展前景，需要的是一个具有权威和公信力的组织机构——它必须拥有严密、规范的组织形式，能营造出公正、公平的竞技环境。在韩国，有由职业玩家、游戏开发者、前任WCG裁判组成的审判团专门对比赛进行监督，目前仅线上比赛一项，就有23名选手因为使用作弊软件和骂人等违规行为被取消比赛资格，而国内无论是组织，还是在对选手的管理上都存在着很多漏洞，希望这种情况能在北京的总决赛上有所改观。P



数码GAME

199： 美国索尼计算机娱乐公司宣布了新的PS2定价。最明显的变化是199美元的PS2与网络适配器捆绑装，这种套装将包含一款免费游戏《ATV越野狂飙2》。这次的捆绑行动表明索尼力图扩大在线支持型PS2游戏机的市场数量。现在北美市场已卖出了75万套网络适配器。该公司计划为在线PS2群体进行一系列技术和内容强化。

77%： 美国Beyen市场研究公司近日发布的报告称，全美视频游戏零售广告今年第2季度较之去年同期增长了将近77%。另外视频游戏硬件广告也较一年前增长了55%。

100万： 暴雪公司宣布《魔兽争霸Ⅲ：冰封王座》在全球已卖出100多万套。这款游戏是暴雪第8部销售量过百万的游戏作品，上市以来一直雄居各大游戏销售排行榜前列。



光靠游戏比赛赢得社会肯定已不难
想借此养活自己仍没那么容易

刘言飞语
■台湾 刘稼禹（本刊特约记者）

在这个暑假里，接连举办的网游比赛还真不少，某大型比赛甚至请来了台湾省政府高层在典礼中致辞，再度公开表示“玩游戏也能为国争光受到社会肯定”，显见计算机游戏在一般台湾人心中的观感早已不可同日而语。然而，当一些政要名人应邀在这类活动中致辞时，他们除了照幕僚给的资料现买现卖之外，对台湾电玩产业目前到底养不养得起所谓的职业选手恐怕并不清楚。不说别的，就以之前的“电玩小子”曾政承为例好了。曾政承是台湾省第1个拥有经纪约的电玩选手，但因为太年轻，也有时下年轻人任性的毛病，再加上待人处世及社会经验不足，认为别人总想利用他的名气赚钱，结果很快就与经纪人闹翻而解约。之后电玩小子的“钱景”便一路下滑，而一些原本有意培养职业选手的单位也怕这些新新人类难以搞定，纷纷打了退堂鼓。至于本身就有经营网吧业务的台竣，虽然在去年11月时曾表示要投资1亿台币来“推动”电玩职业化，不过从那条新闻之后一直到现在，该公司主要也是办办活动和比赛吧，好像也没见媒体报导他们养过哪名职业选手。

事实上，“职业选手”这回事，如果不能光靠比赛奖金过活的话，自然就要靠企业主来发薪水或多赚一些商品活动的代言费才行——若没有好的经纪人帮忙打点规划，要想到世界各地去参加比赛，外文能力不佳的话势必处处难行；而国内电玩产业规模若没有形成一定的气候，也很难获得高额的赞助金或代言费——像这些林林总总的事，正是台湾省目前没有真正职业选手的重要原因。在曾政承之后，许多玩家已认清“玩游戏固然能受到社会肯定，但不保证就能借此养活自己”的事实；尽管如此，却仍未打倒有心人的热情，例如本届HiNet2003网络游戏大赛《神话世纪》的冠军得主（其在服务器上也是世界排名第1的）黄裕贵，在夺魁之后仍充满信心地表示，他最想做的事就是拿钱出来成立职业队，未来还希望能找到赞助厂商成立选手经纪公司提携新人。

另外在产业消息方面，资策会电子商务应用推广中心的FIND研究群，近期公布了一份有关台湾省网游用户的分析报告。该报告指出：1.受访者中玩网游的男性比例比女性高出近一倍（37%比21%）。2.学生族群仍占网游人口的最大比例，约为42%。3.以月收入来看，收入愈低者玩网游的比例反而愈高，无收入者（其中大部分应是指学生）比例高达41%，收入在台币3万元以下者占24%，5万元以上者占15%。4.以年龄层分布来看，在15～24岁受访者中玩网游的比例最高，为45%；50岁以上受访者中，玩网游的比例为25.5%，居次；而25～34岁受访者中玩网游的比例为25%；35～49岁受访者中有玩游戏的比例则只有19%。5.网龄愈高者玩网游的比例反而愈低，网龄3年以上还在玩网游的比例多在26%以下，而网龄不到1年者玩网游的比例却逼近40%。6.宽带用户玩网游的比例为37%，约为非宽带用户玩网游的1倍，显见宽带的确能促使更多网民来玩游戏，而网游也能带动更多使用者采用宽带服务。

若将以上各项调查数据与社会上的一般认知对照的话，其结果不难理解。以年龄来说，25～34岁的人多半已大学毕业在社会上工作，在玩网游上花的时间有限；34～49岁的人进入事业冲刺阶段并且多半也有了家累，相形之下花在网游上的时间也就更少；而50岁以上呢，子女已长大也有一定程度的经济能力及时间余裕，反而能空出时间来玩玩麻将、象棋之类的连网游戏。再就网龄来看，许多学生族群甚至将玩网游视为助其融入同好的一种活动而开始上网，但随着年龄、视野及人际关系的增长，他们从事的网络活动也更趋于多元化，进而转向收发电邮、浏览网站、阅读新闻及连网学习等。至于计算机游戏的玩家为何总是男多于女，主要也是我们的社会长久以来对男女两性的刻板印象及教育所致，这也早就有众多学者专家撰文深入探讨过了。

在这份分析报告的结尾，还有一个虽在意料之中但仍有其重要性的结论不得不提一下，那就是：目前台湾省网游用户的主力，仍落在网龄偏低且收入较低的年轻男性身上。你可别小看这老套的结论哦，其实，它也能反证目前网游业者的部分经营态度。举例来说，这个族群的成员大多数都不是高手或专家级的玩家，所以与其把游戏难度做得多高或多有内涵，还不如弄些合理的练功以及花俏的小设计来得好。其次，由于此族群的网龄较低较不擅长其它网络活动，即使论坛中早已骂声连连，只要游戏没烂到实在玩不下去的地步，再加上媒体不断地宣传加深品牌印象，玩家很可能就会糊里糊涂地继续一直玩下去。



视点

金山计划在公测前准备3次大规模内测



记者从金山公司得到消息：《剑侠情缘网络版》展开第2轮内测后的一周内，已有近3万玩家成功注册并进入游戏，在未来的几天中，还会有至少2万玩家加入内测。目前同时在线峰值已超过5000，高峰期平均每6个注册玩家就有1个人在线。这个规模比《剑侠情缘网络版》内测1时扩大了近10倍。据悉，金山《剑侠情缘网络版》在内测1的基础上，针对玩家需求，对产品版本进行了更新；同时金山在服务器技术上实现重要突破，单组服务器承载能力比市场上通行的同类产品提高了1/3以上。内测2既是向广大玩家展示新的游戏版本，也是广泛地征询玩家意见；同时又能进一步检测服务器的承载极限。金山认为，根据国外网络游戏产业经验，通过反复的内测来磨合产品，是打造精品最有效的手段。相反，一款引进的游戏，由于核心技术代码掌握在他人手中，不可能针对玩家需求作出快速、准确的修改，再加上巨大的版权金压力，往往草草测试几天便推向市场，而巨大的本土化工作无法形成实质性突破，这对玩家来说是极不公平的事情；而作为原创型的网络游戏，《剑侠情缘网络版》则自由和灵活得多。为向广大玩家推出更成熟的产品，金山还将进行第3轮大规模内测。



一部名作的诞生（一）

■上海 叶伟

游戏真是个玄妙的东西。很多人对一张看似平淡无奇的塑料片能带来如此大的冲击与乐趣惊讶不已。确实，对于绝大多数人来说，要想象塑料片表面那些坑洼的由来是极为困难的——甚至对于有的专业游戏开发人员来说也是如此。不过，游戏开发的困难，并不单单表现在如何把自己脑海中的形象细致入微地展现成实际的试听效果，更麻烦的是这种实际效果必须得到整个开发组的认可，并能为市场所接纳。

有人说创意支撑了游戏，但也有人说技术才是游戏的基础。对于这两种论点，我都可举出很多例子来佐证。不过从现实上来看，技术往往要比创意更容易实现，这主要是因为一个创新想要得到他人的支持和认同，远比漂亮的画面与动听的音效来得困难。

这也是所有创造性行业中一个共通的问题。

正因为如此，游戏开发的第1步才显得如此重要和特殊。Conception是一切工作的基石。

与很多生产行业相类似，游戏在成品上市前的很长一段时间里，都只有投入而没有产出；而鉴于游戏的高投入性与销售的风险性，投资方不可能对任何游戏的企划案都来者不拒。因此，如何以简单而明确的方式让对方相信自己的企划切实可行并获得通行证，就是一场极为残酷的战争。

可以这么说，每个游戏公司每年枪毙掉的企划案都是成百上千的。这其中或许确实有被误杀的GTA或DOOM，但即便是真有误杀，也只能埋怨游戏设计师与制作人贫乏的语言与柔弱的推销能力。

按照连投资人都无法说服的文档制作出来的产品，能说服多少玩家去购买，这本身就是一个疑问。正常的商人是不会去冒这个险的。

东西方文化的差异不但在游戏成品而且也在游戏开发上体现得极为深刻。

同样是为了说服投资人而作的Conception，日本游戏开发者更注重“形象性”。日本的游戏企划案也叫“式样”，不但内容详尽细致，而且语言描述形象通俗。它往往会通过大量的插图、动画以及音效，给予审阅者非常直接的视觉提示，让人一看就明白这款游戏是怎么玩的、趣味点在哪里、画面的基本风格是怎样的，使他人能对开发者脑海中的影像产生直观的印象。

而欧美游戏厂商的企划案往往在可看性上致力不足。相比而言，他们更注重技术的描述，比如采用了Pixel Shading、全3D的Free Camera等，尤其是“WoW Effect”是否出彩，通常是决定企划案生死的重要因素。至于游戏的主要玩法、基本的画面形式等，往往被简单地一笔带过。

很显然，日美两种不同风格的Conception是面向两种不同层次投资人的文档。美式文档能在游戏早期就把整个技术层面的东西固定下来，确定技术上的重点与难点无疑对未来游戏开发的顺利执行有着巨大的作用；而日式文档在可读性与说服力方面更胜一筹，它们往往可让那些毫无游戏概念的老人理解到开发者内心所想象的东西。

在表现形式上，日式风格更容易为人所理解和接受，所以近年来越来越多的欧美厂商，也逐渐在企划中引入了类似的概念。比如像育碧在文档中所强调的“前5分钟游戏性描述”，就是一种非常日本化的形式。同样，日式的Conception也开始越来越多地加入技术层面的内容。

游戏企划案的制作通常有两种方式。早期的游戏以制作为主导，也就是说开发组负责把游戏完成，而市场部则无论怎样都要负责把它推销掉。

不过随着电视游戏的市场规模越来越大，尤其是越来越多的普通人成为玩家以后，游戏逐渐往市场主导的方向转移，市场部也开始握有越来越大的权力。

现今的大多数游戏开发都受到市场部的强力制约，做什么、怎么做，这些全靠市场信息反馈来决定。

制作主导对游戏开发者来说比较自由，许多富有创意以及探索性的产品都是通过这种方式生产出来的，但它同时也带来了极高的风险和潜在的巨大损失；市场主导虽然制约了开发者的选择权，使得市场上充斥着大量的续作、借鉴作品，但却往往能规避风险，保证相当的财政收入。

无论如何，商业社会里利润是第1位的。头脑过于天真的游戏开发者已不属于这个时代。

虽然说理论上任何一种文字处理软件都可用来编写Conception，但像写字板这样的东西未免还是过于简单了。

通常，给投资方审核用的文档大多依靠PowerPoint来完成，它非常适合于投影展示，同时也能极为方便地插入图片、动画和音效，而且有助于游戏设计师言简意赅地阐述自己的设想。

当然，随着Conception而来的Game Bible就没有这么简单了。Game Bible由于事关所有开发者而往往显得繁琐冗长，主要的文档来个二三百页是常有的事，而其它附件则更是多得不胜枚举。

一个计划中的大作就更是这样。

（未完待续）



第九艺术

“当时，人们都很不了解网络游戏的前景，对短信也不看好，很多人都认为是小孩子玩的东西。”

——网易CIO丁磊在回顾过去时说

“微软的观点、软件经验以及研发资源和ATI在图形技术领域的领先地位联合在一起将创造出具有创新意义的Xbox产品和服务。”

——ATI技术公司宣布同微软公司达成技术协议后微软家用娱乐部门官员表示

《盟军敢死队》，一个开创了即时战术游戏新纪元的作品，曾经让多少人度过了漫漫长夜，看到东方的曙光。该系列的最近一代作品《盟军敢死队2》于2001年秋推出，那正是网络游戏兴起前，单机游戏最后的快乐时光。转眼已经两年过去了，打怪练级的网游已经成为目前游戏市场上的主力，但是不知道有多少玩家在游戏中大肆PK的同时，仍会回想起从前那些绞尽脑汁减少伤亡的日日夜夜。

正义必胜

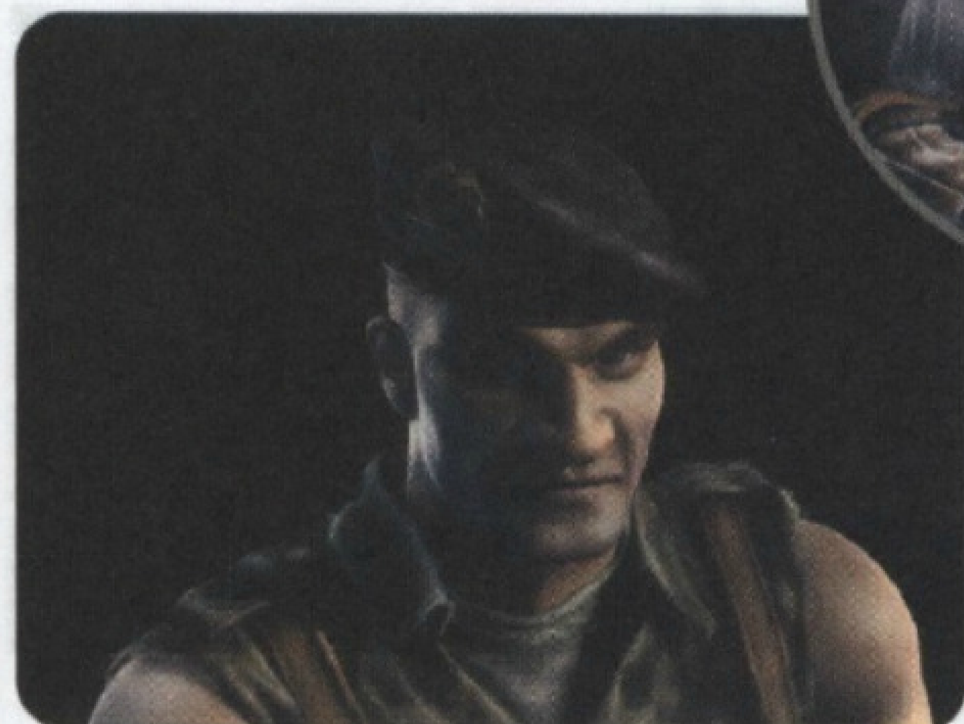
《盟军敢死队3——目标柏林》内部测试版试炼手札

■本刊编辑部 北四环组

游戏类型	即时战术
制作公司	Pyro Studios
发行公司	新天地
上市日期	2003年夏季
系统配置要求	PⅢ 700MHz、128MB内存、Windows9X/XP/2000、GeForce2显卡
编辑推荐度	

2003年的E3大展上，《盟军敢死队3》曾经放出了一些演示和游戏截图，尽管有《半条命2》、《光晕Ⅱ》这种极品制作，以及韩国网游漫天绚丽的魔法和必杀技，《盟军敢死队3》还是吸引了众多的注意力。不过看到Pyro Studios公司含糊的态度，让众多玩家对年内玩到这款游戏没有抱太大的希望。但是，就在暑假即将结束之际却传来一个消息：《盟军敢死队3——目标柏林》已经进入制作尾声，并且游戏将在9月26日与玩家见面。兴奋之余，《大众软件》迅速派出探员，在第一时间看到了“盟军3”的庐山真面目。





第一印象

还是那几个熟悉的字母“Commandos”从屏幕上浮现，不过已经不再是《盟军敢死队2》那种悲伤的血红色，某种程度上预示着二战在游戏中已经走到了尾声，纳粹就要灭亡。游戏的菜单还是那种传统的静态效果，相对目前众多的动态效果菜单显得年代久远。配合片头的历史纪录影片，提醒玩家这是一场发生在很久以前，但是却不应该被我们遗忘的战争。

菜单显示，游戏共有3大战役关卡：正式战役开始前照例是不知道什么内容的训练关卡，然后是斯大林格勒、中欧、诺曼底战役。不过与“盟军2”不同的是，玩家可以任意选择进入一个阶段的战役，而不是像从前一样老老实实从训练关逐个任务打起。此外，在新增加的多人连线作战菜单中，出现了IPX、TCP/IP等常见网络连接方式，而不是从前的固定IP连接方式。《盟军敢死队3》中大大增加了网络连线对战的内容，除了从前就可以选择的多人合作完成战役任务之外，还可以选择诸如“死亡竞赛”的直接对抗模式，玩家双方各自率领手下冲杀，谁笑到最后，谁笑得最好。

由于是试玩版，只能选择斯大林格勒和诺曼底中的部分战役进行测试，这两个战役各自开放了3个任务，估计正式版时每个战役会有更多的任务可以执行。在这个Demo中，像潜水员的下潜等某些功能尚无法使用，使得后面的游戏进行得异常艰难。总体来说，大概只尝试了游戏1/3的内容。

进入游戏后，首先发现的是游戏的控制设置布局又有所变化，诸如“卧倒”、“站立”的控制键转移到屏幕底部，而背包、地图则从屏幕右上角转移到右下角，队员的头像则从屏幕左上方转移到了屏幕左侧。虽然所有的控制命令基本没有太多变化，但是布局的改变会影响一些老玩家的操作习惯。需要指出的是，前两代游戏中的隐藏关设计此次被取消，实在是有些遗憾。

精致的画面效果

虽然号称采用全新的游戏制作引擎，游戏画面质量会得到大幅度提高，但是进入游戏之后，首先感觉相对《盟军敢死队2——勇往直前》的画面来

说，并无太显著的变化。虽然在800×600的分辨率下，打开所有动态光影效果，玩家可以看出德国兵肩膀上的军衔，从而判断是党卫军、国防军或是秘密警察，不过在2代游戏中玩家同样可以做到从钢盔的标志上分辨来敌。严格来说提高不大。2代任务中，玩家可能惊叹水流画面动态效果的精致，但3代游戏中同样的场景，水面的物理效果体现得并不突出：当橡皮艇划过水面，船尾看不到明显的涡流出现，而当德国的巡逻艇冲过来时，船头也没有本应出现的破浪水花。一时间反而会让人有点今不如昔的感觉。不过工作人员介绍：水流的动态效果计算由于涉及到不同图层画面的同时表现，明显的提高可以做到，但那样一来游戏对电脑配置的要求也大大提高。当玩家为了能顺利进行游戏而关闭所有特效时，制作者花费的心血只能起到相反效果。想想编辑部里众多同事关了特效兴高采烈对战"魔兽"的惨状，工作人员的解释还是有一定道理的。



不过，当画面转移到具有更多动态效果的风雪场景时，还是能看出制作小组所花费的心血。虽然2代游戏同样出现过极地的冰雪场景，但在斯大林格勒场景中，玩家可以从地表被风吹动的雪粉判断出风势的走向。德军的MG34机枪进行压制性射击时，甚至可以看出打到墙壁上跳弹的弹道，当然墙面上也留下明显的弹痕。这些最能考验游戏品质的细微之处表明，"盟军3"有能力表现更出色的图形效果。

在3代中，游戏仍采用按"+"、"-"键调整画面大小的方法，这样搜寻物品时可以放大画面更仔细地观察各个角落；而当大批敌人来袭时，可以缩小画面以判断敌人的进攻路线，更好地布置战术。遗憾的是，画面放大后画质会明显下降，虽然图像放大后会有VCD画面放大的效果，但相较在2代中放到最大时可能出现的马赛克情况来说，也算有所改善。

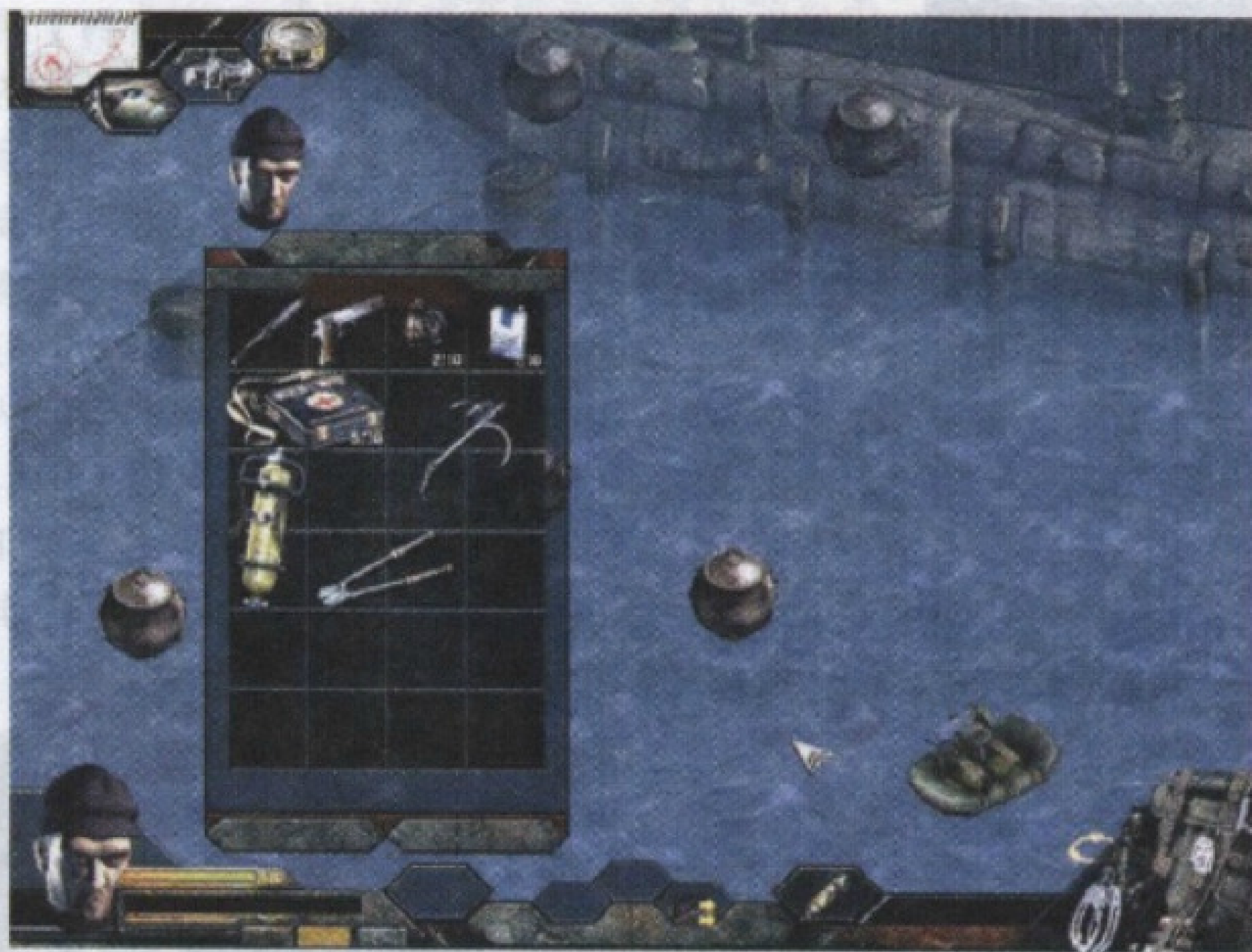


室内场景是此次游戏宣传的重点，相对上一代游戏，此次内部场景的场面更加精细，采用了全3D制作。执行刺杀德国将军的任务中，操纵间谍进入德军总参谋部时，上下几层来来往往的德军参谋和卫兵能让人产生身临其境的感觉。而且大场景切换到小房间之后，细心的玩家可以发现，几乎每个小房间的内景都有自己的特征，或是家具的布置，或是灯具的安排，甚至到墙上的壁钟、桌布的颜色样式，总有变化，决不会让人产生千篇一律的感觉。进入高级军官的房间时，可以看到室内增加了钢琴、书柜、葡萄酒柜和走来走去的宠物，让人感慨其实那个梦想横扫世界的战争发动者也曾经是有理性有修养的民族。地下室中，轰鸣的机器、纵横的管道、满身油污的德军技工则显示了德意志民族在精密仪器上无与伦比的天赋。而前苏联普通居民的家中，内景就简陋了很多，苏制家具"傻大黑粗"的特征一览无遗。场景的制作能体现地域和文化的特点，也许从画面表现上来说，"盟军3"的效果不是最好，但却是最符合历史事实的。

3代中针对室内场景的最大改进在于可以任意360°旋转和缩放，这是2代所不具备的，此外，游戏中所有人物和车辆也是由多边形即时生成。

逼真的战术设计

作为一款与战争有关的游戏，如何采用有效的战术杀伤敌人、保存自己，是玩家永远热衷研究的主题，这也是《盟军敢死队》系列游戏长久以来的魅力所在。与上一代游戏相比，游戏深入敌后的内容有所减少，而前线作战的内容增加了很多——至少试玩时的重点任务都是在前线与敌人直接对抗。因此，与"盟军2"重视城市小组特种作战战术的特点不同，如何在野战条件下，有效利用地形地貌，更好地发挥己方火力压制敌人，很快会成为玩家研究的新热点。Pyro Studio制作小组此次调整了敢死队的人员构成，很多玩家喜欢用的"红唇"Natasha Nikochevski回前苏联保卫祖国去了，而



虽然在Demo中未开放潜水功能，但这个场景会出现在正式版本中。



斯大林格勒第一关，狙击手只身出击——这个敌人死定了。



空降开始了，3代的画面比前作进步了很多。

游戏借鉴了很多电影中的场景，是不是和电影《兵临城下》很相似?

小狗威士忌也离开前线找到了好人家收养，另外还去掉了司机，因为驾驶车辆现在已是基本技能。此外，每次任务玩家只能挑选3名敢死队员同时出场，既增加了游戏难度，又增加了游戏的变化性。试想，同样一个刺杀任务，既可以用“公爵”摸到高处一枪毙敌，也可以用间谍混进敌人总部下毒，或用工兵悄悄在将军的坐椅上装上炸弹送他上西天，或干脆用神勇无敌的贝雷帽拿把MP38等将军出来之后一顿乱枪，总之问题的解决方法很多。

当然，任务总是艰巨的，虽然此次号称相对前两代游戏难度有所下降，但是由于出场队员减少，加上敌人AI值的增加，笔者试玩的感觉是难度不降反升。

在斯大林格勒和奥马哈两个关卡中，偏重野战战术的现象比较突出，其他关卡依然沿袭了“盟军”系列强调战术运用的“无声战斗”感觉。

与2代游戏“吸引注意力——打晕捆绑——搬运”的作战模式相比，野战场景中的背后偷袭战术就无法运用了。如果想以最小损失获得最大胜利，就必须尝试运用步兵小组的野战战术，迅速展开散兵线，发挥己方的火力压制敌人，并且集中运用机枪、手雷、燃烧弹等重武器对敌人进行群杀。在斯大林格勒的攻防战中，德军的精锐伞兵部队会不断空降下来集体冲击，仅仅依靠3个队员是无法挡住七八个敌人冲锋的，所以最好用狙击手和贝雷帽的点、面杀伤火力把敌人阻挡在桥头，然后让另一名队员利用地形潜入附近用手雷结果敌人，而且还要在敌人冲锋的间隙，指挥队员从敌人身上不断获得弹药的补充。与“盟军2”相比，初始弹药的携带量大大降低，例如狙击手出场，身上仅有可怜的一个弹匣7发子弹，最多抵挡敌人一轮的进攻。布置火力、救护伤兵、搜集弹药，埋设地雷……这些都是一个步兵士官需要在战场上真正指挥去做的事情。越来越多的任务要在短暂时间里完成，



将军就要出来了，准备爆破。

玩家很快熟悉快捷键位置的同时，也会对步兵军事战术有更深的了解。

敌人智商的增加是令玩家头痛的难题。1代游戏中，玩家可以集合手枪火力在墙壁拐角处逐个击毙所有来送死的敌人；2代游戏中，玩家可以利用敌人集结在阵亡队友身边观察情况时用手雷等武器杀伤；在3代游戏中，玩家必须学习真正的野战战术，军事素质优良的德国兵会迅速判断形势，展开战术小组，分别进行搜寻、掩护。在诺曼底的奥马哈滩头，德国人坚固的滩头碉堡，恐怖的MG34机枪和完善的火力配备本来就已经让滩头的士兵绝望，更要命的是，他们会及时向被突破的地区增援，防止缺口被扩大，让玩家尝尝什么叫真正的“血战奥马哈”。即使是在这种情况下，玩家依旧只能带领自己的3名队员寻找突破口。相对德国人优良的军事AI，



此次游戏室内场景采用全3D制作，玩家可多角度旋转视角。



诺曼底登陆是二战游戏中热门的表现题材。看本作是如何表现的吧！

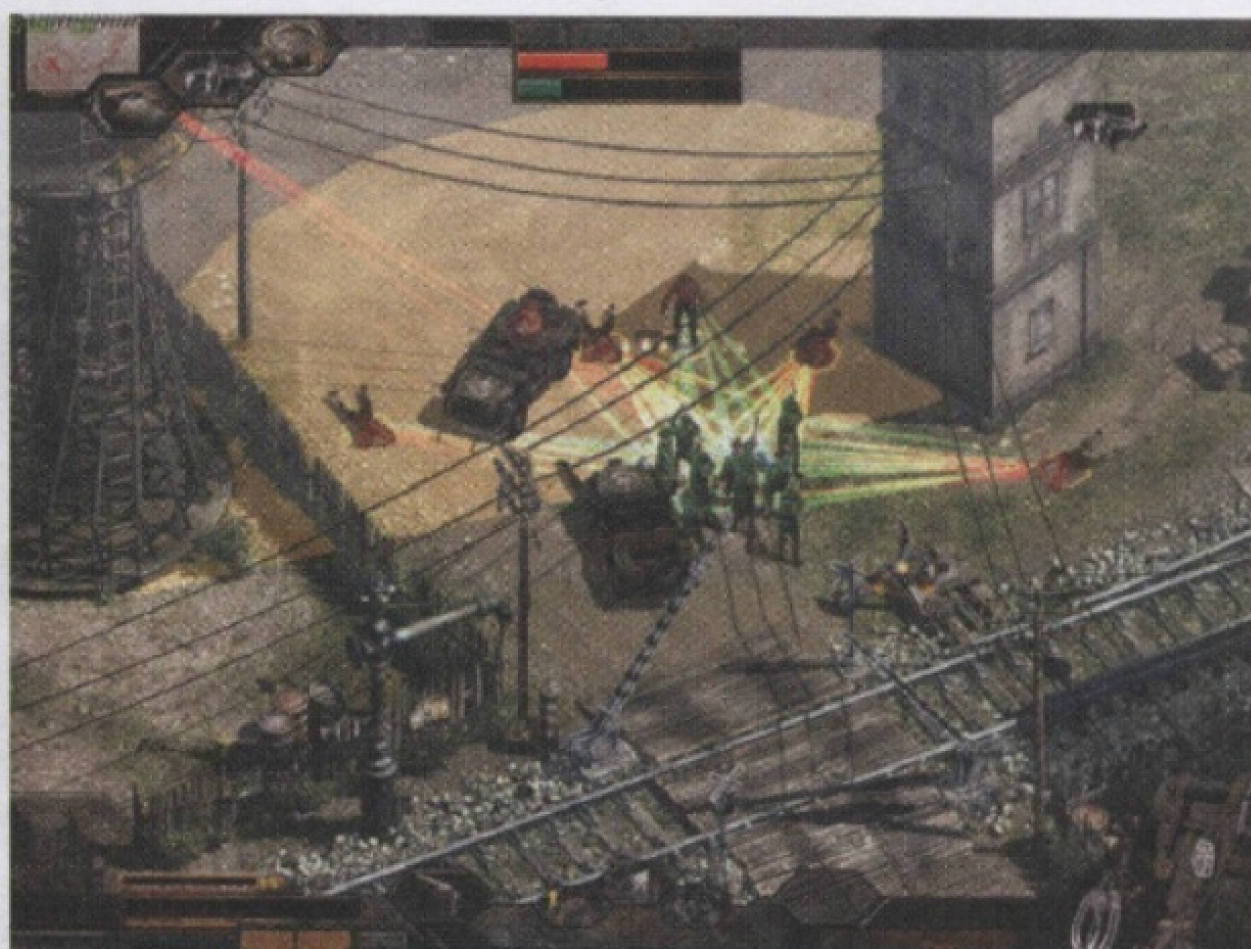
己方其他士兵简直是白痴，美军士兵会集中向最明显的道路冲击，而不顾遍布的地雷和两边林立的机枪，而前苏联士兵则在“敌军出现狙击高手”的通报下依旧悍不畏死地四处乱窜，被一个个击毙在工事和窗口边。多数情况下，如果不尽快解决大量的敌人，随着己方士兵的减少，游戏会变得越来越难。

大量的影视借鉴

现在糟蹋游戏的电影越来越多，比如《古墓丽影2》，而游戏也不断抄袭着电影里的经典片段。二战结束以来，有太多的经典战争电影，此次我们在游戏中也看到了不少。在斯大林格勒的战役中，首要的任务就是用我方狙击手对抗敌方的狙击手，简直就是电影《兵临城下》（Enemy at the Gates）的翻版。而游戏中敌人的枪法绝对可以做一个狙击学校的教官，任何敌人只要在他眼前出现超过1秒，立刻就是一颗子弹，一枪一命，决不浪费。与电影中一样，玩家也只能利用敌人转移狙击阵地的时候在路上进行截杀。不算对手身边的MP38和捷克式步枪，正面进行狙击枪单挑，也只有死路一条。有意思的是，双方对抗的游戏场景中，阵地中央那组快乐的小朋友手拉手围成圆圈跳舞的雕像，也同样出现在电影中瓦西里初次端着步枪大显身手的场景，一模一样。

另一个熟悉的场景出现在诺曼底。大批登陆艇冒着敌人迫击炮和MG34机枪的火力冲向滩头的动画一上演，很多玩家立刻会想起斯皮尔伯格的名作《拯救大兵瑞恩》。没错，故事都同样发生在奥马哈海滩，同样的防坦克三角栅栏，同样的防波堤，还有同样的碧血黄沙。敌人的机枪迫击炮在拥挤的盟军士兵中咆哮，玩家只能看着身边的士兵越来越少。游戏本身的场景明显借鉴了电影场景的布置，能让玩家看到战场的每一个角落，体会立体防御体系下的攻防战。尽管这部电影已被抄袭了太多太多遍，但电影本身的魅力还是让玩家一次次沉浸在游戏的凝重气氛中。

而柏林战役中，拦截一辆载满法国艺术品的火车，则可以看作是制作者向1964年的经典电影《The Train》致敬，同样的情节设计，同样的行军路线，甚至同样的拦截战术。尽



改进颇大的多人联线模式，玩家可操控多名队员进行野猪式冲锋。

管现在的玩家看过这部电影的不多，但是毫无疑问，游戏和电影的设计都同样出色。

任务中，我们还会逐渐发现更多二战电影的影子：《夺桥遗恨》、《逃离索比堡》、《罗岩大人的快车》……有兴趣的玩家可以对照自己曾经看过的电影一一回味，毕竟电影和游戏同样是反映历史的一面镜子。而且个人认为，整个《盟军敢死队》游戏就是抄袭我们儿时的一部经典连续剧《加里森敢死队》。

不脱俗的多人作战模式

最后需要谈谈游戏新增加的多人作战模式。虽然前一代游戏中同样有多人合作完成任务的模式，但此次制作组对网络连线对战模式做了全新的设定。首先是增加了连接方式，不仅再限于局域网或IP直接连接的方式，TCP/IP和IPX模式使得玩家可以在不同系统下进行游戏。此外，新增加的对抗模式可以让玩家指挥自己的士兵在巷战、滩头、乡村等地形模式下进行战术对抗。玩家双方会有同样的资金购买士兵，可以根据战术需要购买步枪兵、工兵、手雷兵、机枪兵等，组成战术小队，进入战场利用地形展开对抗。游戏中只能指挥3个人，缺乏更多火力支援的遗憾可以得到弥补。相信喜欢研究步兵小组战术的玩家一定会沉迷于此，当然，我们也不排除有人会买一整队贝雷帽，挥舞着匕首和敌人进行白刃战。不过，虽然着重强调了军事战术的运用，但对于普通玩家来讲，直接集中火力进行消耗战还是大多数人的选择，从这个意义上来说，游戏的设计无法让玩家找到“星际”、“帝国”以外的感受，不能不说是多人对抗的设计缺憾。也许，这种战斗模式是为那些军事爱好者们而设计的。

总评

尽管画面、战术、剧情和平衡性等要素依旧很优秀，尽管《盟军敢死队》系列游戏还未曾让我们失望过，但很明显，它已经陷入一个桎梏中。它一出生就达到了一个高峰，却找不到出路在哪里。虽然Pyro Studios曾公开宣布这将是“盟军”系列的最后一款作品，但据我刊得到的最新消息，本作可能不是“盟军”系列的终结作品。这是否意味着，二战中特种兵的传奇不会随着攻克柏林而结束呢……

《代号13》测试报告



■江苏 防弹手柄

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Ubi Soft
发行公司	Ubi Soft
上市日期	2003年10月
系统配置要求	PⅢ 800MHz、128MB内存、120MB硬盘、Win9X/Me/2000/XP、32MB显存兼容DX8.1显卡
编辑推荐度	

在目前已经明显供大于求的FPS射击领域，玩家的注意力最容易被那些具有独特卖点的游戏所吸引，《毁灭战士Ⅲ》凭借其强大的技术优势成为FPS革命的风向标，而《光晕2》、《反恐精英——零度危机》则依靠前作的优秀素质成为玩家们热切期盼的作品。倘若没有“技术”与“老本”这两项优势，原创游戏的命运是否注定黯淡？在《代号13》（以下称XⅢ）宣布之前，这个答案是肯定的，而XⅢ宣布之后，这个答案又变得不完全正确。那么到底是什么原因使人如此期待这款“毫无来头”的FPS呢？答案就是——卡通渲染技术！在2003年8月10日，Ubi公布了XⅢ的双关卡Demo，笔者在这里体验到了“游离于漫画与现实之间”的新奇感受。

卡通渲染技术带来的视觉革新

游戏使用了虚幻引擎，但除了模型的轮廓偶见锯齿以外，单从静态画面上已经很难看出这是一个3D游戏。卡通渲染技术在XⅢ中的使用并非是为了迎合NGC游戏《塞尔达传说——风之杖》所带来的卡通游戏狂潮，由于这款游戏的情节改编自同名漫画，因此这种画风与游戏氛围配合得相当贴切。Cel-shaded技术的加入使得构成FPS游戏的多边形与纹理演化成了鲜艳的色彩与粗犷的线条，它超脱了普遍意义上FPS游戏的审美规则，我们不再追求直观的光影效果与圆润的三维建模，它的游戏画面更接近于具有象征意义的符号结构。

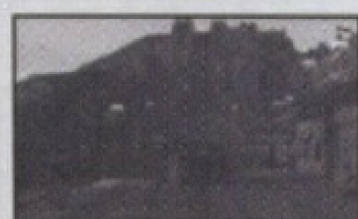
在试玩两个关卡之后，笔者感觉画面并没有刻意追求细节的完美。像Demo第一关中的群山，只是用黑色粗线条勾勒出山的大体形状，木桥、游艇等模型的边缘也是使用粗线条绘制，中间色调用对角描边进行勾画，使得景物极具层次感。同为卡通渲染效果，XⅢ画面所表现出的张力与NGC游戏《塞尔达传说——风之杖》的圆润笔风大相径庭，事实上对照XⅢ的漫画原著，可以看到原作者基本是不打底稿直接用钢笔绘制的，这样势必导致线条的粗糙，但同时也令画面中游荡着一股野性，游戏恰恰准确地还原出了这种野性。可以看到，游戏画面虽然不讲究局部，但是在很多小细节上都力图再现原作漫画的风格，制作组的细心程度可见一斑。

同时，Cel-shaded技术在XⅢ中并没有成为一个制约游戏性能的累赘，游戏的流畅度相当高，在笔者测试用的1G、256MB、GF2MX400、64M显存的机器上达到了60帧。画面的渲染方式与UT引擎相比也有较大变化，由于没有模型细节的苛刻要求，地图中大量使用了静态网格模型，而原UT的引擎只允许使用画笔模型构建物体，编辑器对静态网格模型的渲染速度明显快于画笔模型。画面的发色数并不高，XⅢ采取类似MGS2的画面色调风格，即在一章节中选取一种主色调，例如第一关“海滩”中灿烂的金黄色与第二关“军营”中深邃的墨蓝色，场景中出现的模型与敌人的服装皆从主色调之中进行演化，这种作法是否是从玩家硬件水平的角度出发目前暂不得而知，但可以肯定的是，由于漫画作品的成本与印刷质量，漫画作者一般很少在色彩上做太多渲染，制作组对于颜色的处理与原著风格也是相互吻合的。无论如何，这个引擎使得游戏对玩家主机图形设备的要求进一步降低，相信是学生玩家朋友们的福音。











XIII

▲Demo的选关画面。 SELECT ENTER



▲飞刀“暴头”后的特写画面。



▲从通风口偷窥大厅。

融入游戏方式的漫画风格

Cel-shaded打造了XⅢ的卡通表象，它无法赋予游戏动漫式的游戏方式，Cel-shaded本身毕竟只是一个技术。双关卡Demo告诉我们，Ubi的制作人员已经让动漫风格完美地融入了游戏之中。动漫本身是一种无声的艺术，由于其“图画”的本质属性，使其除视觉外并不能赋予玩家听觉、触觉等感知，所以图画就必须依靠自身的表现力来让玩家通过联想方式将静态的东西变成动态，用文字（拟声词）来让玩家“产生”听觉。

以游戏独具特色的设置画面为例，观察、开火、移动与杂项设置4个按钮是以一个四格漫画代替的，当鼠标碰到这些方格时，它会变成彩色，并会显示出拟声词，观察（“KSSHHH”）、开火（“BANG”）、移动（“CRASH”）、杂项（“CLAP”），相当直观。在游戏中，这些文字符号呈现出了大量的信息，例如敌人的对话、环境中的声响。这些文字符号并非是“噱头”性质，它们也是属于游戏方式的一部分。

XⅢ是一款相当强调潜入作战的游戏，这个特性在Demo的第二关“军营”中得到了突出体现。由于FPS的视角限制，潜入作战中玩家不可能判断周围环境中的敌人位置，恰恰是漫画中的这些符号让玩家能够在潜入作战中收放自如。当主角停止不前时，你能通过眼睛“听”到敌人在哪儿，无论是否有障碍物阻隔玩家的视线，画面上都会出现“TEP……TEP”的脚步声。当敌人走得越近，这些文字就变得越大。混战时，处于视线以外的敌人在开枪时会在它所在的相对位置出现“TA……TA”、“BANG”等文字，从而更好地为玩家的行动方案提供参考。

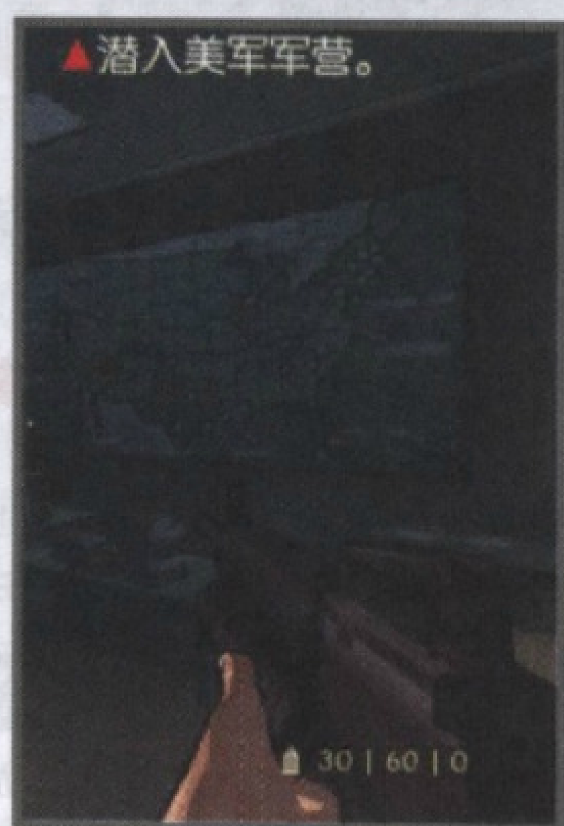
FPS的乐趣很大程度上来自于消灭敌人之后的快感，在看到敌人被自己消灭之后再得到系统的正面评价，相信这种游戏方式会令更多FPS玩家痴迷，XⅢ中恰恰用动漫的常用表现手法来让这一切成为现实。在击毙高处的敌人后，敌人坠落下来时屏幕中会出现特写的小方格，同时会用“ARRR”来“配合”音箱中传出的惨叫声；当玩家使用飞刀射中敌人头部时，画面中会将敌人中刀之后的特写分解为3个静态画面，以连贯方式出现在屏幕的上方，这种技法在日式动漫中常被用来表现使用超必杀后的画面，并且在很多次世代格斗游戏中都有一定范围的应用，但在FPS中使用尚属首次，令玩家在击倒敌人的瞬间体验到更强烈的成就感。正如前文所说，由于画面的发色数不高，使得敌人的着装色经常与游戏背景搞混，好在游戏依然用漫画技法轻松解决了这个难题，在远景或不易观察的位置出现敌人时，画面中会以红色框体将他们标注，便于玩家发现。

XⅢ中的听觉信息是利用画面进行表现的，将抽象的事件直观化拉近了游戏与玩家的距离，这就是感观的直观化，这个特性使XⅢ成为一款“没有音箱也能玩”的游戏，不信？关掉你的音箱，也别有一番乐趣呢。当然，这里并不是说这款游戏的音效不尽人意，相反，它的音效相当棒，例如第一关中出门之后遭遇的那架直升机，使用板载声卡+普通音箱的玩家就可以清晰感觉到它的逼近。当引擎开始轰鸣时，笔者在救生员小屋的走廊上转了几圈，最后闭着眼睛都能感受到直升机的位置，可见声效定位的准确程度。



▲四格漫画组成的设置画面。


▲画面以粗犷的线条勾勒出了鲜活的场景。


▲潜入美军军营。

刺激的射击体验

XⅢ的战斗设定相当新颖，射中敌人身体并不能立即导致他的死亡（包括命中心脏！），唯一高效率杀死敌人的方式就是“爆头”，否则玩家至少需要在近距离命中3发以上的大口径转轮手枪子弹才能击毙他。在这个过程中敌人会疯狂地扑上来朝你开火，令玩家损失惨重。如用这种方式来面对Demo第二关那些手持M4自动步枪的警卫，那只能导致自己被“秒杀”，这还是Demo中默认的正常难度，可以想象正式版中的高级别难度会有多么恐怖。敌人的AI相当突出，他们会隐藏自己，懂得交替进攻，更令人难以置信的是在Demo第二关中一个拐角里的敌人，由于笔者惧怕他手中的霰弹枪，打算从敌人的射击死角一侧使用手雷撞墙的方式将其炸死，第一次投掷时手雷反弹到他的身后，正当笔者得意时，他居然抱着霰弹枪从墙角冲了出来，在身后手雷爆炸的一瞬间击毙了处于惊愕状态的笔者。在重新开始游戏后，笔者将手雷投掷在了他的面前，以为这样就能炸死他，“轰”的一声之后冲出拐角，却发现那名敌人早已经主动退到了墙角隐蔽起来，原来他是根据爆炸物的距离来选择战术动作的，这种高超的AI令人咋舌。游戏的技巧说白了只有一条，就是当一名“爆头王”，否则就将面临一款“Quicksave-Every-Ten-Seconds”式的绝对硬派作品。

在经历《荣誉勋章——联合袭击》中血肉横飞的奥马哈登陆战之后，笔者已经很久没有玩到令自己感动的FPS作品，现在，感觉又回来了。虽然XⅢ在本质上依旧是一款3D射击游戏，但2D技法由内而外的包装使其同时具备了静态的凝聚与动态的奔放，互动性和绘画性结合起来，扬长避短，既保持了绘画中构图、配色、线条勾勒的完善，又建构了一个完全虚拟化的时空，让玩家欲罢不能于这个动漫世界。这就是艺术的变形，是XⅢ赋予我们的与平面艺术互动的舞台。

《战地1942——二战秘密武器》

Battlefield 1942：Secret Weapons of WW Ⅱ 测试报告



如果你经历过《战地1942》丰富的多人战斗并享受过使用各种载具的综合快感，你就会明白《战地1942》系列的与众不同。《战地1942——二战秘密武器》是继《战地1942——罗马之路》后的又一资料片。似乎只有经典的游戏才会不断地有续作推出，因为资料片新增的游戏要素对玩家来说是让游戏深度延伸的好方法，同时也使游戏更具平衡性、趣味性。

■四川 风暴信徒



游戏类型	第一人称射击
制作公司	Digital Illusions
发行公司	Electronic Arts
上市日期	2003年9月14日
系统配置要求	PⅢ 500MHz、128MB、32MB DirectX兼容显卡
编辑推荐度	4手

在这款全新的资料片中，游戏设计师们发挥了大量想象并将它们和历史上的真实事物完美结合起来。让德军、盟军实验室中那些仍然处于实验阶段，并未出现在二战战场上的独特并且致命的秘密武器出现在这个虚拟的战场上。

《二战秘密武器》的剧情主要围绕德国艾森市的克虏伯工厂，这是德国最杰出的钢铁和武器制造工厂之一。虽然这里经历过数次轰炸和进攻，但实际上它一直在偷偷运作着，直到1943年3月，同盟国才将其炸毁。在游戏中，克虏伯工厂将再次成为同盟国在艾森的主要攻击目标，在二战历史上，同盟国确实在此发生过真实的战役，当然在游戏中，最后的结果是大获全胜还是全盘皆输，这一切都没有回旋的余地，只有攻下敌军的武器制造工厂，才能为取得最后的胜利奠定基础。

在这款“全力出击”的大作即将上市之际，笔者找到了游戏的Demo，满怀激情地准备亲自去“飚”一把。

进入游戏后，笔者首先发现的是更多、更新奇的车辆和飞行器，资料片中共增加了16种新的车辆和飞行器，也就是说现在整个游戏中的载具种类已达到46种。除了30种诸如战斗机、坦克、运输机等载具之外，其他新增的载具则包括了配备T-34 Calliope火箭发射器的美国谢尔曼（Sherman）坦克、美国T95/T28超级重型坦克、虎式突击战车、美国Goblin喷射机、C-47货机、美国Armstrong Whitworth AW-52先进战斗机、德国配备了空对空飞弹的Wasserfall等。除了这些让人眼花缭乱的载具之外，资料片提供了由德国最高秘密科技中心开发出来的个人包裹式喷气机，这种喷气机简直就是迪斯奈的电影《火箭人》中特殊道具的翻版。这些优秀的新型武器不但使游戏更加好玩，也大大区别于前作《战地1942——罗马之路》。如果说《罗马之路》是一部关于二战的史诗电影，那么《二战秘密武器》就是一部用激烈的战斗场景来吸引观众的动作电影，







后者较于前者，将有更多的可玩性和观赏性。

在强大的游戏引擎支持下，在游戏中，笔者面对的是一个比《战地1942》其他作品更为真实和精美的战场，让笔者深刻体会到二战战场的壮观情景，逼真的画面很容易就把笔者带入二战的历史中，这种临场感让笔者觉得自己就是这场战斗中的一员！游戏中还新增了许多大家熟悉的场景，像德国V2导弹发射场和鹰巢，谈到鹰巢，相信每个熟知二战历史的玩家都知道，这里是德国柏林狼穴总部，不但有密集的巡逻骑兵、德国的精锐部队，其地势也相当险峻。在高耸的山峰上，重重的参天古木中，一座雄伟壮观的宫殿傲然屹立着，这里就是希特勒最后的藏身之处！在测试任务时，笔者还到过挪威，欣赏那里的湖泊和针叶林，还有布拉格灼热的仲夏夜，体会那种暴风雨前的宁静。在游戏试玩的过程中，笔者已经完全被这个游戏所虚拟出来的二战世界征服了。

除了令玩家感觉亲临现场的画面外，游戏的任务也极具趣味性。即使是完成同一任务也可以通过若干种不同的途径来达到最终目标。在战斗中你和你的伙伴也许会遇上这样的任务：一架装满炸弹的重型轰炸机出现在盟军领空上，随时将会对你们所在的城市带来巨大的威胁和破坏。你可以找到防空的坦克和武器尽量在轰炸机带来灾难之前将它击落，如果你正好得到了一个包裹式喷气机，它能持续飞行15分钟无需添加燃料，但其最长飞行时间尚不得而知，故这种喷气机也仅用于短途的极速飞行。虽然存在燃料耗尽、机毁人亡的危险，可是它能让玩家以极快的速度抵达近处目的地并展开战斗，要知道先下手为强啊。笔者在此次战斗中采用了驾驶包裹式喷气机进行攻击的方式。首先需要闪开对手护航战斗机的进攻，迅速接近轰炸机，并着陆于低空轰炸机的机翼上，或许为避免误伤，当笔者着陆机翼后，护航机的攻式变得小心翼翼。于是笔者敲碎了驾驶仓的玻璃，将敌人的驾驶员“踢下”飞机，然后躲开护航机的进攻，匆匆将这架“大家伙”开回到盟军基地——这是多么激动人心的一幕，让笔者体会到无以伦比的成就感。



在游戏中还有很多可以充分利用的武器，光是玩家在战场上的基本配备，我就发现了7种全新武器。这些武器中有新型的匕首，也有威力让人震惊的雷明顿5发自动霰弹枪，还有配备了榴弹发射器的毛瑟K98来福枪。在游戏中出现的武器都经过精细的设计和加工，它们有的威力凶猛，适合于和敌人强攻硬战，有的则具备优良的消声和隐蔽性能，适合于暗杀和秘密潜伏，我们所要做的就是按照任务需要来合理地选择武器。

值得一提的是电脑控制的部队，不论是笔者自己的盟友还是敌人，都设计得越来越接近真实，我方的同盟军将会根据玩家的活动做出判断和改变，从而在战斗中获得更多的先机。在一次交战中，当笔者试图在敌人的火力下从侧翼进攻一座小型要塞时，身边的战友们竟同时向敌人发动强大的火力进攻来掩护笔者接近敌人的要塞。

笔者甚至还在游戏中遇到一小队特种部队，而且发现设计者们赐予了“他们”优秀的战斗力。原来他们是来自英国的特种水陆装备突击队，相信在正式版上市后，玩家们还会在游戏中遇到更多在真实历史上记载过的英雄们。

虽然笔者已经反复将《战地1942——二战秘密武器》的测试关卡玩了几遍，但仍有意犹未尽之感。这款游戏已经超越了它的前作，将《战地1942》系列从近年来的二战题材FPS游戏靠剧情来吸引玩家的模式中脱离了出来。笔者相信，随着这款资料片的推出，《战地1942》系列将逐渐推广并成为更加适合于团队竞技的FPS游戏，玩家将扮演更丰富的角色，而且在实战中的价值也会获得更多的体现。加上玩家们的水平不断成长，将让《战地1942》系列中的战斗更加激烈壮观！



新电子世界争霸战

Tron 2.0

——《仪器 2.0》试玩手札



■游侠创作室 阿易

当简单的线条勾勒出一个绚丽的世界，缤纷的光影创造出超前卫的奇幻空间，我们的梦想由此而生。在思维与意识交织的网络世界，流动的不止是1和0组成的数据海洋，我们的希望也随之波荡起伏。由此审视我们的世界，竟分不清哪一个才是最真实的……

《仪器2.0》的前身是由迪斯尼1982年出品的经典电影Tron（电子世界争霸战），所以《仪器2.0》也开创了以游戏形式做出电影续集的先河。说起20年前风靡一时的电影Tron，是人类电影史上首次运用计算机科技协助拍摄的电影，同时也创造出电影史第一位数字虚拟角色。这部科幻冒险电影如今依然是许多计算机动画玩家津津乐道的一大突破之作，尤其片中将计算机程序拟人化的手法，后来更被频繁仿效于许多类似题材的电脑游戏当中，由此足见此作的独创性与非凡魅力。

当时惊为天作的电影情节如今看来已经有些老套，片中叙述了一家计算机公司开发出非常高明的程序，但是中央控制电脑不再听从人类操控，而是想掌控人类世界。被这家公司解雇的一位计算机天才Kevin Flynn，在好友Alan Bradley的求助下，潜进公司破解内部联机系统，但他却意外被吸入计算机当中，因此必须要跟好友Alan创造出“真空管”（Tron）程序，再通过内部的联机潜入中央控制系统去进行破坏，还要与外界取得联系，才能让他脱离电子世界。

与电影原作一样，《仪器2.0》的故事同样发生在人性化的数据和程序组成的电脑空间世界里。故事发生后的20年，玩家扮演Jet Bradley，也就是电影中程序设计师Alan Bradley的儿子，他无意中发现自己所在的公司正在从事一项秘密计划，很可能就是重现电脑世界的数字化技术，虽然他竭尽全力抵制公司的行为，仍然无法规劝那些参与计划的人。为了阻止这个计划，他把自己数字化后送入电脑世界中，游戏也就由此开始了。

《仪器2.0》的背景虽然延续电影情节，但是拥有新场景和新元素，并且重新设计了新的光线空间视角世界。由于这款游戏采用NVIDIA和Monolith合作开发的最新3D引擎，将会有许多由电影引发灵感的视觉特效。

虽然一切都那么匪夷所思，但是《仪器2.0》仍然是一款精彩的动作游戏。进入游戏后发觉游戏的界面被精简到最小，只缩在屏幕的几个角落而已。玩家将运用第一人称视角或是第三人称视角进行，还可以进行多角度旋转。宽阔的视野给予玩家强烈的视觉冲击，并且将我们熟识的事物进行重新诠释，在游戏中要让我们的思维逆行。例如防火墙在游戏中的形象是巨大深坑上的一座桥，在桥上挂满了旋转的警示钟；而遭病毒污染的服务器则被描绘成一系列诡异的房间，在其中充满闪烁着金光的岩浆。

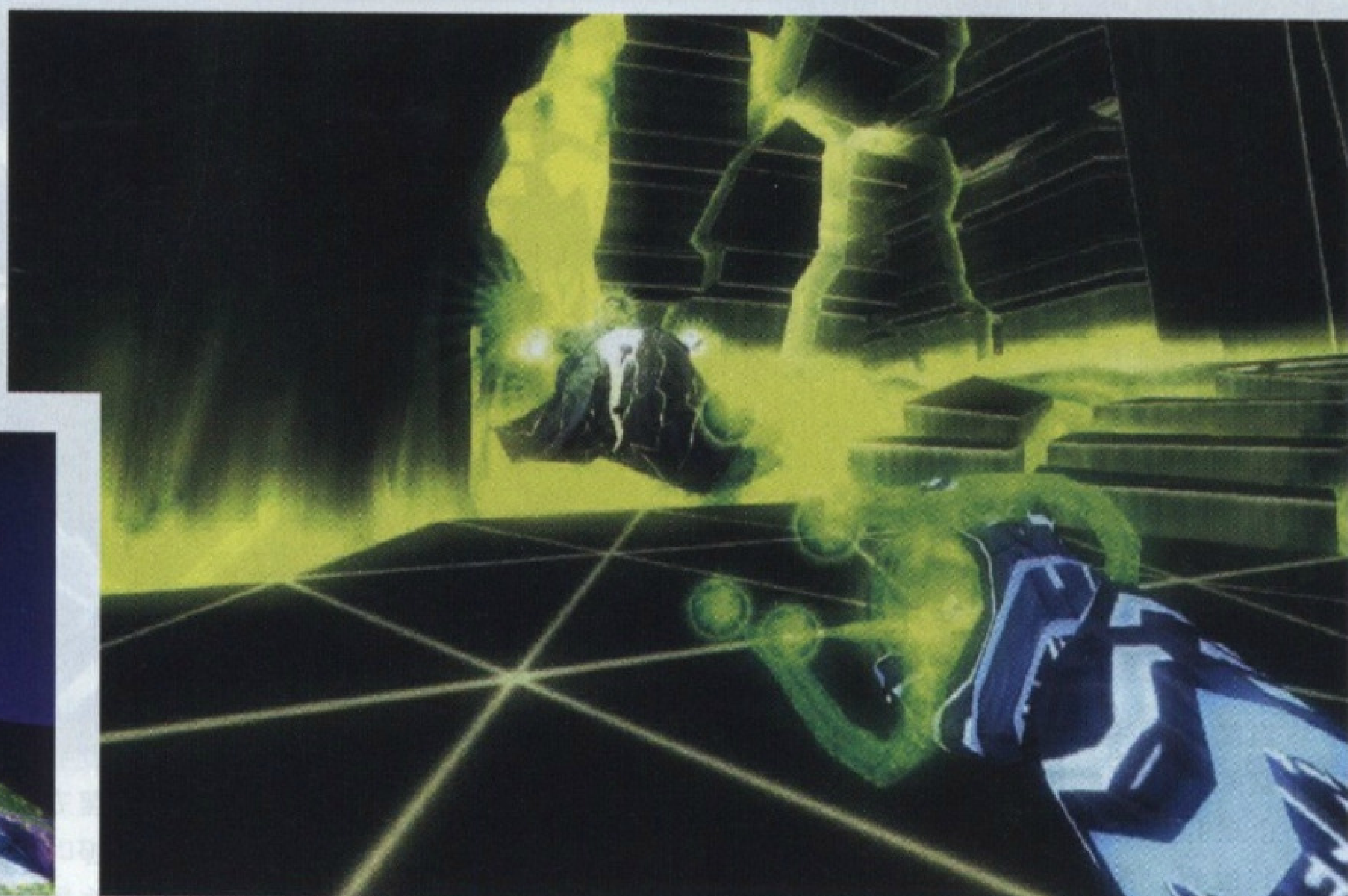
玩家在游戏中面对的敌人是一些安全程序和病毒体，但是有时我们发现自己不仅要对付侵入的病毒细胞，还要应付整个电脑系统的ICP（反侵入应对程序）。ICP把Jet也当成非法入侵者了，所以每次当玩家进入主系统时，都得和要这个厉害的程序作战，而且ICP还能召来更多的ICP，所以你必须用最快速度解决它们。主要侵入的病毒细胞也在不断地

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Monolith Studios
发行公司	Disney Interactive
上市日期	2003年8月26日
系统配置要求	PⅢ 500MHz、128MB、Win9X\Me/2000/XP、32MB显存兼容DX8.1显卡
编辑推荐度	(4 hand icons)









向玩家进攻，侵入玩家的子系统，让你的内存区域出现坏损，而且会使一些系统失灵，不得不使用程序来修复。这一切听起来都让人哭笑不得，仿佛我们自己也变成了电脑程序。在游戏中，玩家拥有4种不同的武器类别，在Jet的冒险过程中会逐渐搜齐。因为每一类武器都由3种特别的武器组成，像在电影中出现的飞碟就是一类，还有棒类（电子刺棒式）、球类（手榴弹式）和网类（能量爆炸式）三大类，同时在游戏中玩家还会遇到一些"帮手"，例如人工智能"MA3A"和"光轮"赛手，以及一个叫做"水银"的电脑程序。

尽管游戏重点是动作，但还是融入了一些升级要素。例如主角Jet可以通过在游戏里收集能量来升级他的武器，并且将能量转移到他的进攻子程序中。子程序其实是一种素质调节器，可以提高人物的各项属性，这些属性是由4部分组成的：攻击性、防御性、程序性和实用性。如果拥有足够的攻击性子程序，那么玩家使用的武器就会升级成为新的武器，功能和威力更加强大。例如攻击性子程序会将普通的网升级成威力惊人的自导引导弹；防御性子程序可以让主角Jet的盔甲升级；实用性子程序主要是用来降低玩家在行动时发出的声音。这些属性的增长，会在游戏进程中带来意想不到的好处。

游戏开始阶段的设计基本是直线性的，节奏舒缓自然而且相当精彩，但是也出现了很多我们不希望在第一人称射击游戏中看到的谜题。总体来看游戏中的关卡富于变化、风格迥异，并且也让人联想到科幻电影与现实生活的游戏式设置。例如玩家是从互联网网络中心开始游戏的，在那儿你将会得到一个名叫"Byte"的悬浮助手的帮助，它其实是曾在电影中出现的Bit的后代；比如在纽约时代广场与拉斯维加斯之间有一个十字入口，这儿每天人来人往，热闹非凡，而且光线非常充足，交通也非常繁忙，就如同真正的网络集线器中的数据流通量一样，像是在提醒玩家已经置身于数字化的世界之中。

除了情节丰富的单人模式，游戏还提供了多人对战模式，但是不同于以往对战游戏的多人参与性，《仪器2.0》的多人游戏是1v1式的竞技场模式。也就是说一次只能有2名玩家在场上比赛，其他玩家则在场下排队等候，只有对战的一方失败后才能上场。这样的模式或许可以更好地突出对战的技巧性，但是漫长的等待相信会让不少玩家感到无所事事，从而丧失了对多人游戏的兴趣，而且多人游戏中只能使用飞碟这种武器，因为在1v1的比赛中，很难根据杀伤力来将许多种武器进行分类。但是游戏设计师却暗示说，在游戏中的飞碟形状与《星球大战》中的轻型飞刀一模一样。

笔者认为《仪器2.0》还是很好地把握了原电影的精髓，延续了独特的艺术设计，并没有完全顺从影片的发展思路，但是也为电影迷们保留了一些电影的某些情节。也许正因为如此，《仪器2.0》才能在众多影片改编的电脑游戏中脱颖而出，尤其是游戏独特的武器系统也使得《仪器2.0》不同于其他第一人称射击游戏，成长的子系统给予玩家很大的自由，可以按自己的意愿升级武器参与到游戏之中。

不过，现在看来游戏的多人模式略显单薄，无论是从参与人数和使用武器来说都有些令人乏味，但是我们还是对这种角斗士风格的竞技比赛充满期待，或许能迎合部分玩家的口味也不一定。虽然笔者试玩的这个非正式版中还有一些不完善的地方，但是相信在《仪器2.0》正式版推出之后我们能得到更多的惊喜。P





暑期游戏大作批评

■本刊游戏评论组

不论在网络游戏的专横面前是否显得有些微不足道，单机玩家们毕竟还是享受了一个充满大作的暑假，尤其是中文游戏。国内厂商们不会一味去赶老外们喜在圣诞节发售大作的洋热闹，他们明白对于中国玩家来说也许就是“一年之际在于夏”。于是，在这个暑假中我们有了《仙剑奇侠传三》、《樱花大战3》、《幻想三国志》……还有暴雪和Eidos不失时机送上的《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》和《古墓丽影——暗黑天使》。每个人都可在其中找到自己的所爱，甚至光是“仙剑三”加上“冰封王座”就可满足所有人，这真是奢侈。这篇文章的目的并不是推荐，如果可以的话我们甚至愿意向各位推荐下面的游戏，它们都承载了制作者的心血，都值得用心去品尝。问题刚好也出在这里，就算是同一款游戏，在不同人的嘴里也能尝出不同的味儿来。本来是甜的，但有人却偏偏尝出了苦味儿或酸味儿，这就比较有意思了。就像是对这些大作的批评……嗯，或者反批评。与众不同的观点总是难得的，如果能真正说出一些道理来，那就更是弥足珍贵。好了，想必你已完全理解，下面的评论并不是对这些游戏各方面的综合评定，而是将某些个人的看法总结在一起。这里并不用去深究哪些观点是哪个编辑所发的，只要它比较有趣，就足够了。

这个时代，是款游戏就敢称“大作”，标准一旦被滥用，要选出一些真正的“大作”来还真是不容易。我们抱着不要发生鱼目混珠和遗珠之恨的态度来选择，不过鉴于众口难调这一事实，以上两种情况也皆有可能已经发生。

我们选定的“大作”共有7款，划分为3档。

盛名之下，其实难负

——所谓“大作”其实不尽人意的情况屡有发生。也许不是你真的不行，而是我对你的要求实在太高。

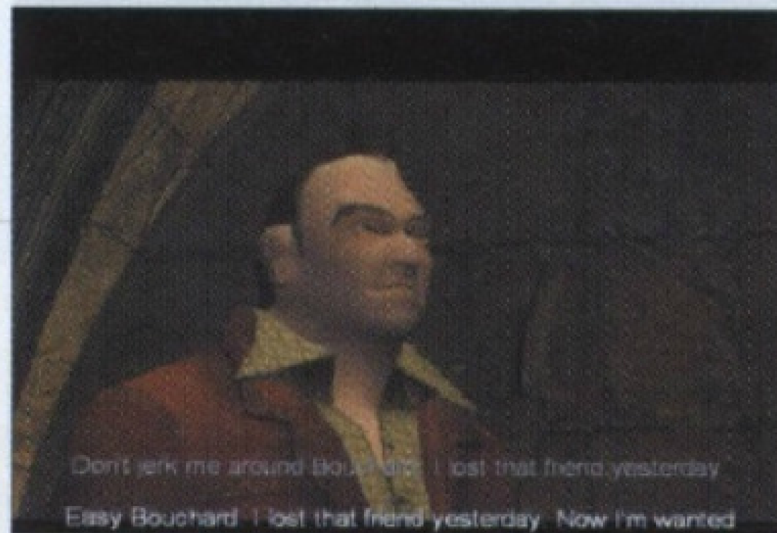
求变还是守旧？

《古墓丽影——暗黑天使》

在《古墓丽影》诞生的7年里，这个名字总是承载着荣耀，也承载着与其荣耀成正比的无情抨击。刨去那些真知灼见，虚浮在玩家与媒体口中的往往是以讹传讹的谬论，抑或是眼红之后，一知半解间的傲慢与偏见。于是在这个夏天如果还有什么大作受到的批评会比劳拉更少，那就是奇怪的。

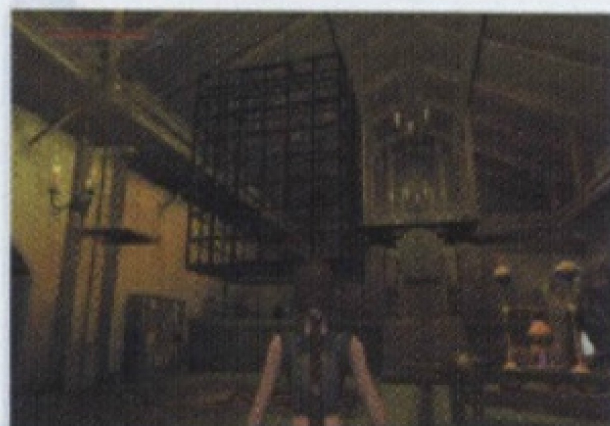
在国内看到的批评集中在图像、操作、创意以及Bug等几个方面。针对前两者的批评应该说是没有道理的。游戏的图像效果在众多特效的烘托下显得华丽动人，在操作上虽然存在上下楼梯的小问题，但和其他类似的游戏比较仍算得上是流畅的。而且不管怎么说，它保留了系列一贯的风格，降低了难度，能招徕更广泛意义上的玩家群。TRAoD作为一款动作游戏仍然是中流偏上水平的，但我们无法回避大量的Bug，它们的产生折射出了游戏开发上深层次的问题。


新的劳拉模型看上去很棒。



第一次《古墓丽影》系列里出现了对话树的分支选择。

本来令Core Design高兴的是，他们用自己团队的力量花了3年时间写就了一个足以应付PS2甚至未来数年游戏发展的引擎，但在这3年时间里，他们在游戏本身的制作理念上出现了摇摆，所以比较开发过程中的资料和完成的游戏可看出，最后的成品和当初的设想相去甚远。拟议中的创新一点点地削减，最后回到了更传统的路数上来。这不能笼统地说是江郎才尽或不思进取，毕竟他们曾尝试过新鲜的创意，并且在一条全新的道路上走了很久，但最后奇怪的是推倒重来。这样一来他们输掉了与时间的竞赛，当预定的最终发售日临近时，要么再次延迟，要么选择发售。Eidos的决策者最终



愚蠢地选择了后者。最终我们看到了Bug丛生的游戏，也看到了更为戏剧性的场面——Core Design因为游戏的恶评而失去了《古墓丽影》系列的制作权。但不应忽视的是，Eidos在游戏没有测试完成时就匆忙将其抛售也是导致劣评的原因之一。因此当我们回头审视这款赢得了销量而没有赢得评论家掌声的游戏时，游戏本身反而不重要了。联想到最近那些离奇的收购和离职的事件，探究游戏背后那些微妙的关系反而成了这个夏天里最值得我们回味的热点之一。

一个讲不完的故事

《圣女之歌II——撒雷母天使》

对比《圣女之歌》一代发售之前的万众期待与现下半红不紫的尴尬地位，完全可将其算作失败的一种典型。这种失败的做法其实现在并不少见，那就是厂商为了抢夺市场而匆忙推出一款制作还不完善的游戏，当遭到必然的恶评后想到作出弥补的措施时，却发现为时已晚。现在回想起来，《圣女之歌》一代那五六个小时的流程与游戏那宏大的背景设定相比真是一个笑话。

事实上如果将一代的流程扩大3倍，那就是一款真正出色的RPG，《圣女之歌II》终于想到了这一点，也做到了这一点，但是，如果要作为一款独立的RPG来看，剧情没头没尾又成了它的致命伤。真难以想象这一次游戏还没有结尾，艾妲仍然没有找到她的妹妹，这个任务看起来比其他RPG中的主角们拯救世界还要困难，至于一代开头提到的救世传说更是成了没影儿的事。



什么时候才能找到妹妹？大家都替你着急呢！

不能不感到遗憾，这个优秀的题材正在被制作方草率的决定而浪费着。游戏的画面和音乐是那么出色，尤其是音乐，如《圣女之歌II》中那般空灵而又纯净的音乐如果因为其它原因而少了很多聆听者，实在非常可惜。而遭到许多人诟病的游戏卷屏方式，事实上并不算很大的问题，作为一款纯日式RPG风格的作品，应该允许有这样的尝试，况且游戏唯美的2D画面也的确令人无可挑剔。但剧本结构和策划上的问题就完全无法回避，据说最早风雷时代想把《圣女之歌》移植到PS2上，可惜最终没有和日方谈成协议。答案很明显，作为一款新创作的RPG，想要在商业作风严谨的游戏机上进行这样的连载真的是没有先例，就算SONY肯答应，《最终幻想》也不会同意。



故事其实很不错，但是讲故事的人太爱卖关子了。

把好玩克隆一次

《刀剑封魔录外传——上古传说》



和尚的99连击不是那么容易发出来的。

说真的，国产武侠游戏能将创意和可玩性做到《刀剑封魔录》这样出色的地步，真是堪称了不起。但可惜由于资金的匮乏和宣传的不力，出世之后还未能掀起大的风浪就几乎被市场遗忘。虽然像素在时隔半年之后又推出了《刀剑封魔录外传——上古传说》，很遗憾，这款外传的境遇恐怕不会比原作好。

《上古传说》虽以“外传”为标题，但实际上除了略微改动的剧情和新添加的寥寥怪物之外，游戏给人的第一感觉就是把原作进行强化修正的加强版。统观整款游戏，像素软件实难逃脱偷工减料的嫌疑。在剧情上，《上古传说》承接上作，在讨伐了商纣王之后，魔界中最强的魔神——蚩尤又出世了。魔王出世，自然会带来世道混乱和太平不保，于是作为主角的你不得不又走上了除魔卫道之路。这样的剧情基本上算是换汤不换药，当真的进入到游戏中时，看着与前作一模一样的瓦当镇出发点和周围那些依旧的NPC与场景，一路之上的通篇砍杀战斗和最后依然以生死两择来结局，如果不是事前知道这是外传，那么仅看外观跟前作几乎找不出不同之处。

新加入的“和尚”这个角色，在很多人看来实在不能算是成功，招式的单一和攻击距离的局限，让人怀疑这位腿脚都不太方便的大师是否有着连击的可能。但如果你真的把游戏苦练到底，就会发现这位看似平常的老和尚其实强得可怕。另外，在打通《上古传说》一次之后再度进入游戏，更多出了一种“英雄无悔”的超变态难度。很明显，《上古传说》的难度是其重要的卖点之一，从这个角度上来看，这个外传也更加适合为本系列的发烧友来享用。



通关一次后可以挑战最强难度，不是真正的“刀剑”迷想必不会愿意去尝试。

听说像素正在将“刀剑”进行网络化，也许这才是这款游戏最有“钱途”的出路。而这款《上古传说》，将其理解为对“刀剑”引擎的一次再开发可能更准确，对其最感兴趣的，还是“刀剑”的老玩家。

不过不失，恰如其分

——也许会有一些缺陷，但无损其一贯良好的声誉。真正能做到这一点的又有多少？

王者回归

《仙剑奇侠传三》



“仙剑三”的角色设计是成功的，双面龙葵哪个更讨人喜欢？

今年最热门的中文RPG除了《仙剑奇侠传三》不会再有第2者了。吸引玩家的眼光难，而之后获得好的评价更难，像“仙剑续集”这样在浪尖峰谷上的游戏，前者很容易做到，但后者才是对其最大的考验。无论怎么说，“仙剑三”算是圆满地完成了任务，在如今能看到这样有诚意的国产游戏实在难得。

赞美的话也不用多说了，有一些问题仍然想指出来。哪怕对一个将游戏真正打穿的玩家来说，“仙剑三”的博大精深都可能是他没能完全领略的。法术系统、冶炼系统、魔剑系统、当铺经营系统……你弄明白了几个？而事实上笔者只是在法术锻炼系统上下了点功夫，就足够轻松地打到最后的Boss处了，另外几个摆在那里形同鸡肋。这里不想说什么“将设计多余系统的工夫拿来强化游戏的剧情和AI会更好……”之类的废话，因为这种设想本身是不切实际的；但是，如果能将法术以外的系统实用度提高，与游戏进程结合得更紧密一些，玩到后面就不会有那么多的遗憾。



中后期的故事——找齐五颗灵珠来满足长卿的愿望。

游戏的感情戏相当出色，这连一贯挑剔的老“仙剑”玩家也无话可说，但中后期剧情的风格变得像“七龙珠”也无法否认。挨个儿寻找五颗灵珠变成了游戏的主线，除此之外并没有其它线索贯联中后期的剧情，这令剧情丧失了大半的张力——最后就是集齐灵珠去锁妖塔镇妖，当游戏还远远没有结束时，这样的结局还有谁不知道？当然，游戏中角色的个人故事还是相当精彩的，神树之体的雪见，千年痴魂一分为二的龙葵，像高桥留美子《人鱼传说》主角一样总是只能看着爱人死去的紫萱，前世为神、今世却变成了铁算盘的主角景天……无不活灵活现，就连那个只露了一面的神女夕瑶，她的故事也毫不逊色于一代的蝶精彩依。作为女性而言，“仙剑三”的主创王世颖在角色个人的刻画上更加细腻，相比之下，一代中的几位主角显得就有些符号化了。不过，如前面所说，三代整体结构的营造就要比一代逊色多多，这些无疑体现了创作者个人风格上的长短之处。

在最后想说的是，不要将责难再集中到“仙剑三”的3D画面上了，哪怕你再喜欢2D，看3D再不爽。1995年，SQUARE第一次展出《最终幻想Ⅶ》的影像时，所有人都为之欢呼雀跃，FF系列终于迈向了3D化，这意味着一个新时代的到来。没有当初那稚嫩的一步，就不会有今天殿堂顶端上的《最终幻想Ⅹ》。在电脑图形处理技术日新月异的今天，固步自封无异于自掘坟墓。周星驰的电影《济公》中有一个叫做“九世乞丐”的角色，当济公给他大把金子，带他去酒楼随便吃喝时，他却死活只要一样东西——“鸡屁股”，因为他就是“九世乞丐”的命。仔细想起来，这个笑话其实一点也不好笑。

蜜蜂还是花的故事？

《樱花大战3》

在《女人要什么》这部影片中，梅尔·吉布森从小生长在大腿舞女人堆里，因此他长成了一个讨姑娘们欢心的家伙，一个男人中的男人。然而，假如同样的事情发生在日本，我们得到的却是广井王子。

这样说或许有些不公平，因为他毕竟也有诸如《魔神英雄传》这样热血的作品，可是《樱花大战》与他之间不可分割的关系，令人不禁将游戏独到的风格与出生于歌舞伎町的广井本人产生一丝有趣的联想。对《樱花大战》系列毫无认识的人，最初可能只是把它单纯地看作大和精神过度膨胀的副产品之一而已。的确，我们很难把它划分到恋爱养成，或者是回合策略中的任何一个类型中去。简单来说，这一系列游戏说的是一群姑娘驾驶着机器人打妖怪的故事。当没有妖怪可以打时，她们就负责唱歌跳舞娱乐市民。假如要换成上得了台面的话讲，就是保卫帝都。



在MM之间周旋就是这款游戏最大的乐趣所在了。

且慢！我们也不是没有看过好莱坞的歌舞片，《樱花大战》的形态和它们也没什么两样。只不过各种冠冕堂皇的借口中，还能隐约感觉到不对劲的地方。“机器人为什么会动？”“因为有爱！”“胡说！明明是因为里面有驾驶员。”“但驾驶员对机械没有怀着爱的话，引擎是不会转动的。因此还是有爱的缘故啊！”再加上正义和勇气，这通常就是游戏的全部了。不管底下的观众如何喧哗，无论在他们眼里身为男主



角的大神究竟是怎样存在的，花一样的少女们还是会驾驶着光武守护人们生活着的帝都——尽管大神每集都在，而少女们几乎每出一代就换一拨。就像蜜蜂飞在花园中，我们想看的是蜜蜂的故事还是花的故事呢？

《樱花大战3》其实并不像你想象的那样，只是一个提供各种型号的少女供大家想入非非的拙劣玩笑。从某种角度来说，它具有东方社会所渴望的共性：对美色的极端追求，对活色生香生活的向往。你期望着怎样的伙伴？冒失善良的艾莉卡，高贵优雅的库莉希奴，幼稚可爱的寇库莉克，大和抚子的北大路花火，还是坏女孩罗贝莉亚？抛开其它的不谈，至少在异性的选择上，《樱花大战》所提供的余地永远不会让你失望。

唯一的原创

《幻想三国志》

当看到本刊在2002年的前线地带中向玩家展现的这款游戏时，没人会对其产生太多的关注。游戏的名字实在是过于普通，很容易让人将其与那些无名公司低成本小制作的大路货联系起来。对于RPG游戏来说，宏大的背景设定是成功的一个关键要素。上古以来神与人的恩怨，九世轮回的情爱纠缠，天下苍生的疾苦……纠集了这些元素，才有了中文RPG游戏的一大经典《轩辕剑》系列。显然《幻想三国志》的制作者仔细分析了经典的成功要素，并且依样画葫芦地在三国乱世中营造出了同样的故事。但这故事不属于三国，而属于现代。几个主人公过于大胆表达现代的爱情观和世界观，虽然更适合少男少女的娱乐取向，但使得整个剧情缺少了古典作品特有的厚重和悲悯。如果说需要引入不同势力的角逐来反应人物“人在江湖身不由己”的无奈，那么可选择现代做背景。类似姬霜姬轩青梅竹马却是宿命冤家的电视剧，都可发生在现代的香港都市中，为何这个故事就必须在三国发生呢？把曹操、刘备换成盖茨和埃利森，再给他们找个不知道哪里冒出来的才俊知己和私生子女，这个故事甚至同样适合美国的环境。



蚩尤跑进了三国的世界里喧宾夺主。

在一款以三国为主题的游戏中，三国的角色们应该有符合他们身份的行动，但可惜他们都是干巴巴地严格按照《三国演义》的大情节办事，而一到脱离了三国原著的情节，他们的性格特征就开始模糊不清。诸如刘备、诸葛亮等人，不过是发布命令的工具而已，连姬轩都知道因为筹集军粮而让老百姓快要饿死，以仁德著称的刘备就能狠心去收粮？更不用说快被刘备折腾死的百姓，竟然后来要跟着刘备一起逃亡。总之，细节的设定与宏观的设定有太多的偏差，使得游戏到了最后玩家只记得黄帝与蚩尤的恩怨，而根本没有找到三国的意义。



做为一款不带续集标志的原创作品来说，已经非常不错了。

也许这就是叫做《幻想三国志》的原因，但我宁可把它叫做幻想其它什么——随便什么都可以。以游戏本身的素质，不愁不能成为一款完全原创的优秀作品，毕竟在本文所列举的游戏中，《幻想三国志》是唯一一款不是续集的作品。之前没有太高的期望，但实际上游戏的水准却十分令人满意。宇峻需要更加自信一些，当什么时候他不用再借着“绝代双骄”或“三国志”的名义来说自己的故事，那就迈入了一个更加成熟大气的阶段。

超乎想象，再创经典

——要超越玩家的期待，首先要反复超越自己



新兵种带来的新战术，足够玩家琢磨一阵子了。

细心的玩家会发现，游戏的名单里7款只剩下1款还没有揭晓，而这款游戏毫无疑问是这个夏天里最好的——没错，那就是《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》（以下简称TFT）。事实上，玩这款游戏的每个人都感到无比滋润，编辑部里不时有人在享受游戏的乐趣时发出啧啧赞叹：“暴雪做的东西就是让人感到舒服！”那是一位大师才能达到的精雕细琢，令我们除了赞叹外无话可说。也许这次全新制作的CG少了点，但对于一款资料片来说已够多；也许剧情的发展缺乏峰回路转，但却足够惊心动魄。在游戏的新兵种带来的新战术上，在平衡度的调整上，TFT都完全表现出了暴雪一贯的水准。

在冯小刚《我把青春献给你》一书中，有这样一句话让我印象深刻：“敢于抛弃原来认为很好的东西，才叫修改；敢于一遍遍整个推倒重来，才叫调整。”我完全相信，暴雪制作游戏的过程就是对这句话最精辟的诠释。

对于TFT，我们只希望暴雪不要太频繁地推出升级补丁进行再调整，这样会让很多铁杆玩家感到无所适从。

拿大作来开刀实在是很过瘾。尽管本文的宗旨是以批评为主，但首先要肯定，这个假期单机游戏大作的整体质量是令人满意的。或许有玩家会认为我们是在吹毛求疵，并不以为然。但正如本文开头所说，我们在甜的东西当中尝出了苦味儿或酸味儿，但并不会因此就将其定性为绝对苦或是绝对酸。事实上究竟是什么味儿，您自己的味觉会真实地告诉您。

《上古传说》作为《刀剑封魔录》的外传应该说是物超所值的，不但增加了全新的完整剧情，还增加了一个新人物（另外还有隐藏人物）。游戏整体难度有明显提升，任务相对也复杂了很多。除了主线任务以外，还有很多能够带来丰厚回报的支线任务。故事说的是上一代中的封魔被消灭40年后，由于被镇压了3000年的蚩尤元神作祟，和平的瓦当镇再次陷入魔物的围困中。主角在镇外身负重伤，被镇上的怪医救活，于是便和已成为一代大侠的沈万山一起，踏上了除妖伏魔的旅途。

本攻略将以新增人物——武僧为主人公给出通关流程、技能介绍及练功心得也以武僧为主进行介绍，不再特别提及《刀剑封魔录》中已有的长剑士、力士和双刀女。《上古传说》中的宝石品种增加很多，合成系统较《刀剑封魔录》本身也更加复杂，在本攻略中也会拿出专门的篇幅作详细介绍。





总评 90

制作	像素软件
发行	北京万众合力
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 266MHz
内存：128MB
显卡：8MB以上显示卡
硬盘：1.8GB

上古传说
刀剑封魔录外传

■晶合实验室 北四环组

武僧详解篇

《上古传说》中的新增角色——武僧，同正传中的3个角色有很大区别，在招式上有所弱化，动作成分有所减少，却强化了法术。这种改变无法评判其优劣，但多少会影响原来用连招痛扁怪物时痛快淋漓的感觉。



一、招式介绍

武僧的招式同其他角色一样也分4系，另外还有一个免费奉送的招式——扫堂腿。

佛言系招式有： 速降（F），可降低敌人移动速度；敏降（D），可降低敌人防御力；攻降（S），可降低敌人攻击力；必杀技“定”（发招轨迹“—”），可去除一定范围内所有敌人的行动能力。

符法系招式有： 空击符（R），发出真气远距离打击敌人；地击符（E），以杖击地造成冲击大面积灭敌；火击符（W），在敌人的脚下燃起大火炙烤敌人；必杀技“排山倒海”（发招轨迹“｜”），将自身周围的所有敌人瞬间击溃的超级技法。

气功系招式有： 破魔静身（G），利用真气远距离攻击敌人；破魔飞飘（H）；利用真气


低等级的和尚看上去很土。


武僧的招式——地击符。


武僧的招式——破魔静身。


像“攻降”这样的招式修炼到精深也能打出连击数。


利用必杀技“定”将敌人定身。


这是必杀技“排山倒海”。


即使是狐狸刀兵这样的小角色也能“烧”出62连击。

远距离使敌人浮空；破魔灭绝（J），利用真气远距离击倒敌人；必杀技“罗汉伏虎”（发招轨迹“〈”），远距离对敌人进行毁灭性打击。

突进系招式有：罗汉步法·震（T），利用步法高速向前移动攻击敌人；罗汉步法·退（Y），利用步法高速向前移动击退敌人；罗汉步法·破（U），利用步法高速向前移动击倒敌人；必杀技“金刚经”（发招轨迹“V”），可召唤出灵体，施放出分身，分身会爆炸攻击敌人。

分析一下武僧的招式系统，会给人有点杂乱的感觉。有些玩家把武僧说得一无是处——攻击力弱、防御也不强、体力值低想逃跑都跑不动、法术攻击效果也不明显。这种说法无疑是肤浅和不准确的，低级别的武僧攻、防、敏、法都不出色是真的，但配合瞬移技能（Q），杀敌练功并不困难。等武僧达到一定级别，学会了各项技能后，将变得非常强大，感觉综合实力要强过长剑士、力士、双刀女这3个角色。稍显杂乱的招式系统使得武僧在练功、升级和技能点分配时表现出不同于长剑士、力士、双刀女的特色。长剑士、力士、双刀女这3个角色在学习技能时，最好是采用均衡发展的方式，这样才能把不同系的不同招数配合起来使用，以期取得连招的高连击数来有效杀伤敌人。但武僧特点分明的四系招式，让玩家有了“偏执发展”的可能性（当然玩家一样可以走均衡发展的道路），比如专修突进系，基本上就可以应付游戏中的绝大多数怪物了。

二、连招解说

武僧的连招与另外3个角色相比要困难些，因为武僧的招式大多有较长攻击距离，这样稍有方向偏差就会打不上，一招打不上整个连招也就连不好，这种情况在面对较多怪物围攻时更容易发生。其实武僧并不一定要追求单纯的连招击敌，灵活地使用4系招式，即使不连招也能取得很好的效果。虽然笔者不倾向于武僧使用连招杀敌，但并不意味着武僧就无法使用连招，以下就是笔者“研制”的几套连招，供大家参考：

连招1：普通攻击3+破魔静身+罗汉步法·震+普通攻击3+罗汉步法·退+破魔飞飘+破魔灭绝（可用必杀技罗汉伏虎或金刚经替代）

很明显，在武僧的连招中，还是以普通攻击和气功、突进两系为主，佛言系、符法系都不太容易使用，在连招中加入这两系的招式会使连招的使用难度加大，成功率降低。但也不是绝对不能加，下面再给出一组连招，大家也可以试试。

连招2：降速+空击符+破魔净身+罗汉步法·退+罗汉步法·震+普通攻击3+破魔飞飘+罗汉步法·退+破魔净身+破魔灭绝

说明：这个连招仅供参考。前文说过，武僧的招式大多有较大的攻击距离，所以方向一定要把握好。另外感觉部分招式由入门到精通威力虽然加大，但用在连招中反而效果不佳。

需要特别提醒大家的是：游戏中的设定是高连击数杀敌掉出比较好的宝石几率大一些，但对于武僧来说，高连击数不一定要靠连招取得，武僧的“火击符”在不使用“定”的必杀技定住对方的情况下，只要使用得法，只靠烧就可以烧出99连击，当然这是指对大体型怪物（如战象）而言，小体型怪物被烧会很快倒地，连招就中断了。不过像野猪怪这等大小的怪物，烧个三十几连击还是很容易的。这个“火烧连击”对善于防御的怪物更是十分有效，也可以考虑对各种Boss使用，当然条件是你禁得起Boss的必杀一击。使用这招的技巧是：左手拇指按住Alt键防御，左手食指、中指按住2、1数字键，以便随时喝血补充，右手按住鼠标右键不放松（这样会被看成一次攻击）。

快捷键：

V：打开技能界面。
N：打开日志界面。
C：打开角色属性界面。
B：打开道具界面。
Tab：打开/关闭小地图。
Esc：打开/关闭系统菜单界面。
Shift：按住Shift，点击鼠标左键为快跑。
Alt：按住Alt为格挡。按住Alt，用鼠标划轨迹可发必杀技。
空格键：转身。
其它：用数字键1～6可使用左腰带道具，功能键F1－F6可使用右腰带道具。在编辑连招时，按V打开技能界面，点连招编辑就可以随心所欲创造各种套路了。

宝石使用篇

一、宝石合成

《上古传说》中宝石的数量大幅度增加，而上一代游戏中就存在的宝石级别也进行了调整，在合成方法上也有了变化（5级以下的宝石还是3个低级合1个高级），而且很多宝石的合成方法并不止一种（甚至同样的原料合成出来的东西也不是一种），具体用哪种方法合成，还要看大家原材料的准备情况。另外珍珠是一种比较奇怪的宝石，正如宝石介绍中所说，珍珠个体之间的品质差异很大，4、5、6、7级的都有，性能和价值也相差较大，这一点请大家一定要注意。以下是笔者所知的宝石品种及部分合成公式：

2级宝石（6种）：凡品鸡血石、凡品田黄、凡品蓝金石、凡品蜜腊、凡品翡翠、凡品紫水晶。

3级宝石（6种）：精品鸡血石、精品田黄、精品蓝金石、精品蜜腊、精品翡翠、精品紫水晶。

4级宝石（9种）：极品鸡血石、极品田黄、极品蓝金石、极品蜜腊、极品翡翠、极品紫水晶、火欧泊、玛瑙、珍珠。

火欧泊：翡翠×7

5级宝石（9种）：变石、锆石、海蓝宝石、橄榄石、白欧泊、青金石、绿松石、珍珠、石榴石。

青金石：蜜蜡×3

锆石：变石+青金石

绿松石：极品翡翠+玛瑙

白欧泊：火欧泊+极品蓝晶石

海蓝宝石：极品蓝晶石+极品紫水晶+玛瑙

6级宝石（8种）：猫眼、钻石、红宝石、黑欧泊、碧玺、黄玉、月光、珍珠。

猫眼：变石+锆石+玛瑙

碧玺：绿松石+橄榄石

月光：变石+青金石

红宝石：火欧泊+极品密腊+极品鸡血石+极品田黄+石榴石

7级宝石（7种）：影欧泊、少阳珠、少阴珠、七杀星、破军星、贪狼星、珍珠。

影欧泊：黑欧泊+白欧泊+火欧泊

少阳珠：红宝石+黄玉

少阴珠：月光+碧玺

8级宝石（6种）：纯阳珠、至阴珠、天罡宝钻、地煞宝钻、人王宝钻、两仪。

纯阳珠：少阳珠×3

至阴珠：少阴珠×3

两仪：少阳珠+少阴珠+珍珠

9级宝石（5种）：杀破狼、天眼、摩诃、天珠、恒河沙。

天珠：纯阳珠+至阴珠

恒河沙：天罡宝钻+地煞宝钻+人王宝钻

10级宝石（4种）：无极、太极、封魔璧、刀剑璧。

无极：恒河沙+摩诃

太极：天眼+天珠

封魔璧：猫眼+红宝石+璧玺+月光+气凝珠

刀剑璧：猫眼+红宝石+璧玺+月光+气凝珠

11级宝石（1种）：像素之星。

像素之星：封魔璧+刀剑璧+太极+无极
纯阳珠+至阴珠+两仪+气凝珠

其他宝石（10种）：苍璧、武神丹、神秘丹、气凝珠、避火珠、雨花石、九转还魂丹、妖狐化成的石头。

苍璧：瑾玉炼化

武神丹：3极品翡翠+珍珠

神秘丹：忘情花+绝命草+锦珊木+天仙根；影欧泊+珍珠+少阳珠+少阴珠+七杀星+破军星+贪狼星

九转还魂丹：极品鸡血石+极品田黄+极品蓝金石+极品蜜腊+极品翡翠+极品紫水晶

五色雨花石：极品鸡血石+极品田黄+极品蓝金石+极品蜜腊+极品翡翠+极品紫水晶，可合成6级以下宝石为护身石。

七彩雨花石：七杀星+破军星+贪狼星；五色雨花石+五色雨花石+五色雨花石，可合成9级以下宝石为护身石。

九彩雨花石：七彩雨花石+七彩雨花石+七彩雨花石，可合成11级以下宝石为护身石。

注：极品鸡血石+极品田黄+极品蓝金石+极品蜜腊+极品翡翠+极品紫水晶也有可能合成出七彩雨花石或九彩雨花石。

二、宝石镶嵌原则

宝石种类多自然是件好事，但武器、防具上的镶嵌孔却没有增多（最多只有6个），同时很多增加镶嵌孔的任务都不是主线任务，可能会被玩家不经意错过，所以如何选取最合适的宝石镶嵌，就成了很大的学问，这里给出推荐原则，供大家参考。

1.根据所选角色不同，镶嵌方案也应有所不同。力士这样的肉搏角色应主加攻击力，还有就是敏捷，这对笨拙的力士也很重要；长剑士是比较均衡的角色，攻、防、敏捷等方面都要考虑到，最好不要偏执发展，这样才能发挥长剑士的综合优势；双刀女是个敏捷的角色，但攻防均偏低，在对付Boss级怪物时会比较吃力，要靠镶嵌宝石弥补这方面的缺憾；武僧是偏法术型的英雄，很多法术的杀伤力惊人，但也会出现对付Boss级怪物比较吃力的情况，提高攻击和防御也是必须的。对于任何角色，生命值、内力值、生命恢复率、内力恢复率都很重要，这个道理不言自明，像影欧泊这样的宝石是中等级别角色的上上之选。每个角色的大招都很厉害，所以怒气上升率增加的宝石也必须重视。一句话，镶嵌宝石的方针应该是——强化角色优势、弥补角色弱点。



2.同正传相比，外传强化了火伤害、冰伤害、毒伤害等因素，有些场合这类伤害是很惊人的，所以抗火、抗冰、抗毒的宝石也必须重视。但考虑到有特殊火伤害、冰伤害、毒伤害的场景并不是很多，所以可将抗火、抗冰、抗毒的宝石炼化为护身宝石，需要时放入乾坤袋中，根据需要也可以随时更换。比较好的抗火宝石是珍珠，抗冰宝石是石榴石，抗毒宝石是绿松石。封魔璧同时增加抗火、抗冰、抗毒，炼成护身宝石放在乾坤袋中很不错。

3.各种宝石都有使用级别限制，所以随着角色级别的提高要注意及时更换相应级别的宝石，如果出现所镶嵌宝石的级别远低于自身级别的情况，那战斗起来一定会很吃力！同时同种类同级别宝石所要求的人物等级也不完全相同，比如同样是极品鸡血石，可能是要求角色16级才能使用，功效是+1600生命，有的是要求角色17级才能使用，功效是+1700生命。当玩家角色从16升到17时，建议一定要更换镶嵌的鸡血石，不要小看这100生命的差距，有的时候直接决定着生死。

4.到了游戏后期，高等级宝石多了，但武器或盔甲上都不能镶嵌两个或两个以上的同类宝石，也就是说再好的宝石也只能在武器和盔甲上各放1个，如果有了第3个，建议炼成护身宝石放在乾坤袋中，乾坤袋中不限制同类宝石的数量，可以放很多颗，这样高等级宝石的作用会得到有效发挥。

最后要提醒大家的是，外传中取消了正传中宝石的攻击属性只能是镶嵌在武器上起作用，防御属性只能是镶嵌在防具上起作用的规定，这样大家在镶嵌宝石时可以更自由一些。

三、宝石镶嵌推荐方案

20级以内：20级以内大概只能镶嵌4级以内的宝石，由于角色级别较低，生命、法力都很低，建议优先考虑极品鸡血石、极品蓝金石这样加生命和法力上限的，还有就是火欧泊和玛瑙这样加生命和法力回复率的。这个阶段基本不需要考虑什么怒气值提升率之类的，因为没什么机会用大招。攻防也可以考虑加，但优先考虑的还是加生命和法力。

20～30级：在这个阶段用的主要是5级宝石，首选是白欧泊，根据使用的角色不同，偏重肉搏的可选青金石，偏重法术技能的可选海蓝宝石。外传中加MP或HP回复率的宝石很多，在配置镶嵌方案时最好是能做到生命值或法力值中的一项基本不需要补充就可以满足消耗，这样就可以只带血瓶或气瓶中的一种，打起怪物来就会相对轻松些。以武僧为例，可多加法力上限和法力回复的宝石，如能保证不停地用“罗汉步法·破”这样的招式杀怪而不需要使用气瓶，那么杀怪升级就容易得多。绿松石、珍珠、石榴石作为抗毒、抗火、抗冰的宝石，不需要长期镶在武器或盔甲上，有需要时换一下就行，也可以考虑炼化成护身石，需要时放在乾坤袋中，这样灵活性更强一些。

30～40级：这个阶段用的基本是6级宝石，首选是黑欧泊和黄玉，毕竟生命安全是最重要的。但到了这个级别，光考虑生命值、法力值还有回复率就远远不够了，需要更综合的考虑，攻防自然要加，像怒气值提升率之类的也必须重视了，毕竟大招的杀伤力惊人。

40级以上：40级以上的方案就不多说了，到了这个级别的玩家已经不需要别人推荐的镶嵌方案了。还需要提醒大家的是：镶宝石也要综合考虑，只加血和气不行，只加攻防也不行，毒、火、冰的防御也不能轻视，只有这样才能练就金刚不坏之身。神秘丹是个好东东，能大幅度提升自身素质，可用忘情花+绝命草+锦珊木+天仙根合出，但只能有1个。神秘丹还有一种合成方法：影欧泊+珍珠+少阳珠+少阴珠+七杀星+破军星+贪狼星，影欧泊、少阳珠、少阴珠均不难合成，珍珠更不鲜见，只七杀星、破军星、贪狼星不易得，应善加保存，合成神秘丹服食，感觉效果好过镶嵌在武器盔甲上，而且可以吃很多颗……


神秘人物泊祁。


这只猪很厉害。

上古传说篇

祥和安宁的日子，让人们渐渐忘却了40年前的苦难，也忘却了拯救他们于苦海的英雄。瓦当镇重新繁荣起来，过往商贾络绎不绝。但太平并没有维持多久，小镇再一次陷入危机，灾难的降临使人们记起了忘却多年的痛苦和恐惧，人们期待着英雄的到来，但，英雄还会出现吗？

第一幕 劫缘

主线情节：

我是一个云游四方的僧人，来到瓦当镇纯属偶然，不想在镇外受到了怪物的袭击。多年的云游生涯，我也练就了一些防身本领，但当一群僵尸向我包围过来时，我想这次我是完了……

也许是老天的眷顾吧，我还活着，救活我的人叫泊祁，是个举止有些奇怪的老太太，不过她的医术确实高明，蒙她搭救的人也不止我一个。看来要在这个镇子里呆比较长的时间了，除魔卫道正是我辈的责任。很快我就发现，这个瓦当镇名不符实得很，只有几户人家，叫瓦当村也许更合适一些。在村中央，我见到一个可爱的小姑娘——沈云，她正为她的爷爷沈万山担心呢，她说爷爷为给她治病去了村东的落马坡采草药。沈万山如今是远近闻名的人物了，40年前的毛头小子如今成了保护瓦当的侠者，我想他需要我的帮助，当然义不容辞。

从村东口出去，来到聚义庄，这里

原来一定很繁荣，但如今已经残破不堪，到处僵尸横行。自爆僵尸尤其可怕，千万不能让它爆到，敲锣小妖也很难缠，不停地招来僵尸助阵。穿过聚义庄是古战场，由阵亡士兵转变而来的僵尸更具威胁，一直往东南走就是落马坡。一到落马坡，就看见沈万山干净利落地解决了几个僵尸士兵，也许他不需要帮忙，不过我想多一个人就多一份力量，于是上前和他打招呼。他很惊讶我能来到这里，不过为了安全他还是劝说我回村，我能感觉到他的好意，不过事到如今焉有退缩之理。最后只好和他比划一下，这是一个90秒钟的试炼，没必要和他硬拼（其实以我现在的实力很难打赢），只要不停地瞬移躲开他的攻击就可以了。经过一番测验后，沈万山认可了我的实力，决定允许我和他一起去采药。落马坡的尽头有个山洞，洞中间的魔头叫玉衡，没有人知道他的来历，不过绝对不要怀疑他的实力，还好我有沈万山帮忙。打败玉衡后得到玉净甘露，这个东西就能治沈云的病？不管那么多了，先拿回村再说。

回到村中，将玉净甘露交给泊祁，沈云的病还真治好了。泊祁又和我提起了封魔的事情，说要封住魔物的元神，只能找封魔战神去要玲珑心才可以，封魔战神就是几十年前年打败纣魔拯救世界的人，现就在村东南的隐峰山上。事不宜迟，现在就出发去隐峰山，沈万山因事不能同行。路上的鬼兵相当多，但以我现在的实力根本不用惧怕它们。在隐峰山深处的一个小院子里，我找到了封魔战神，他承认玲珑心就在他手里，不过他质疑我行动的意义，语气中充满了疑惑和忧虑，他要我找到行动顺乎天意的证明，才肯将玲珑心给我。鬼知道天意的证明是什么？不过泊祁这老太太见多识广，回去问问她吧。

泊祁也没有说出个所以然来，不过她要我去九天池取天芝血参，还给我服用了飞天丸，并说如果头痛那是正常反应，不必害怕。从村北口出去先到冰火沼，这里地形复杂，非常寒冷，雪地僵尸、妖狐横行，冰火沼左右各有一个出口，分别通往堰兵冢和宣风林地，去往九天池的祭台在冰火沼中间，站到上面就会被传送到九天池。九天池上奇寒无比，如果没有镶嵌防止冰伤害的宝石，就有被冻伤的可能，尤其是在冰面上，伤害最为严重，所以我选择从下面的雪地绕行，而不是直接走冰面到湖中间的方式。从下面向前走一定的距离就可以看到冰面中间的天芝血参，快速通过拿到天芝血参离开就行了。

回到村中，我把天芝血参交给泊祁看，突然头一阵剧痛就晕了过去，还是泊祁救醒了我，不过我对刚才发生的事情却记不清了。泊祁说天芝血参就是天意的证明，让我带着它去找封魔战神，封魔战神早就预料到我会再来找他，不过他对我能顺利在九天池取得天芝血参感到很惊讶。也许这就是天意吧，他默默地念着，然后将玲珑心交给了我。拿着玲珑心回去找泊祁，她对我的表现很满意，说村西南的紫凤坪有个叫天机的魔头肆虐，并可能会进攻瓦当镇，要我去消灭他。

紫凤坪里有成群结队的狐猴袭击路过的人，这些家伙行动极为敏捷，而且会用毒攻击。在紫凤坪的中间有座连珠塔散发着诡异的气息，泊祁所说的魔头天机就应该在这里吧。塔中的怪物果然不少，除了讨厌的狐猴外还有魔猿怪，对付这些灵巧而又力大无比的家伙让我又花了很多时间。在塔的最顶层，我终于找到了天机，这长着翅膀的怪物更是难缠，我很难有效击中他，看来还得回村让泊祁帮我想办法。泊祁果然是足智多谋、见多识广，她告诉我在紫凤坪往北的凝气洞有个怪物手里有气凝珠，有了这个珠子就可以破了天机的御气之术。事到如今也没什么好说的，只好去凝气洞走一遭了。沿着紫凤坪墙外的小路绕路向北，很快就发现了凝气洞，洞里的结构并不复杂，有3处立柱机关，将这些立柱边上的怪物摆平后按动机关，一个高级雪地巨人在洞中间出现了。这个大家伙虽力大无比，还会发动冰球攻击，但它实在太笨拙了，所以不难对付，消灭它后就可以得到气凝珠。有了气凝珠，这天机就得意不起来了，不过他的法术攻击还是很厉害，一定要好好防范。

除掉天机后回村告诉泊祁，她说这里的怪物已经消灭干净，我们要去南方消灭更厉害的魔物，而且沈万山和他的孙女沈云也一同前往。与村里其他人告别后，我们一起踏上征程。隐峰山上，一位老人夜观天象，良久良久，叹了口气，面朝南方，眉宇间隐隐透出一种担忧却又心有不甘的神情……

支线任务：

1.为翠娟报仇： 在第一次进入古战场前同翠娟对话，然后到古战场左上角找到并杀死魔冢怪，取得猪心交给翠娟。回报是精品紫水晶1个。

2.寻找铁蛋： 在接到“帮沈万山找药”任务后，同蔡大婶对话，然后到聚义庄右上角找到铁蛋。回报是凡品翡翠1个。

3.寻找蜀水： 完成“帮沈万山找药”的任务后，同铁匠对话，他说打造好兵器需要找到蜀水。在堰兵冢右上角有一个水桶，打破水桶就可得到蜀水。回报是在武器上加一个镶嵌孔。

4.和郭百万的交易： 完成“帮沈万山找药”和“寻找铁蛋”的任务后，和



苦斗玉衡。



40年前的英雄，如今已经老了。



蜀水就在这个桶里。


这么多鸡，什么时候能杀光。


去神秘的地洞看一看。


这就是连珠塔。



郭百万对话，然后到冰火沼右下角找到冰晶石木，到宣风林地的右下角找到千年玄冰柱。回报是五色雨花石1个。

5.救回张珊：完成“为翠娟报仇”和“寻找玲珑心”的任务后同张河生对话，然后在炎炀关右偏下杀死战象就可以救回张珊。回报是火欧泊1个。

6.杀鸡大阵：完成“寻找铁蛋”的任务后，同铁蛋对话可进入“杀鸡大阵”，在一个封闭场景中有很多只鸡，在限制时间内杀光这些鸡就可以得到凡品璞石一块。

7.神秘洞：完成“寻找蜀水”的任务后，铁匠不但会在你的武器上加一个镶嵌孔，还会提供一个“神秘洞”的任务，打通神秘洞之后会在盔甲上增加一个镶嵌孔。建议最好是在凝气洞得到气凝珠后再进入神秘洞，因为在神秘洞中每场对战的怪物必须是你见过的，如果碰到你没见过的怪物，就会被从神秘洞中踢出，直到你遇到过这种怪物，才能在神秘洞中继续闯关。神秘洞的最终Boss是超级雪地巨人，所以在你杀死超级雪地巨人之后，就可以确保打通神秘洞了。

战斗技巧：

1.自爆僵尸：一开始出村到聚义庄，就会面临非常严重的死亡威胁，这种威胁来自自爆僵尸。自爆僵尸爆炸所产生的杀伤力绝对可以秒杀低等级的玩家，对付的方法也很简单，那就是不停地动。先从屏幕上方显示出的怪物名中找找你面对怪物中有没有自爆僵尸，这比你直接看怪物本身来分辨要快速准确得多。如果面对的怪物中有自爆僵尸，那一定不能缠斗，打几下就用Q键来瞬移，这样就安全多了。另外如果手里有暗器的话，也可以在远处将自爆僵尸打爆。

2.拾遗小妖：虽然它没有任何攻击力，但还是很讨厌，这么一点微薄的战利品它也要抢！武僧对付拾遗小妖有一个非常有效的办法，就是在战利品上按W键放火，这妖精要钱不要命的，很快就飞蛾扑火自取灭亡了。

3.敲锣小鬼：它是《上古传说》中新增的怪物，也没有攻击力，但会敲锣召唤出随机的怪物。对于敲锣小鬼，笔者个人的看法是要尽快消灭，虽然放着它不打让它招怪有助于练功升级，但天晓得它会招出什么，万一弄出几个自爆僵尸来也够烦的。

4.魔豕怪：古战场的鬼兵综合实力要比僵尸强很多，但没什么特色，所以不难对付。而在这里碰到的魔豕怪大概是玩家见到的第一个Boss，这时玩家的级别不会很高，所会招式也比较少，对付它的办法大概有两种：一个是运用罗汉步法·震（T）同它游斗，另一个办法是用火击符（W）来烧烤猪肉。当然后一种办法危险性大一些，要多带补给，但速度较前法为快。需要提醒大家的是：这个时候玩家的气值较低，要注意补充，以免招式意外中断。

5.沈万山：到了落马坡就要和沈万山比划比划，正常练级到这里基本没有赢的可能，所以要点就是一个“跑”字。跑也是有学问的，武僧的瞬移在这里可大派用场，但要注意，瞬移时也要不断改变方向，不要走直线，因为沈万山有两个远距离直线攻击的招式很厉害。在沈万山所在之处前面不远就有一个传送点，可以在同他对话前就激活，这样就算身遭不测，也可以快速回到这个场景。当与沈万山同行后，由于他的实力明显强过玩家，而且他打怪的经验值也算在玩家头上，所以大可让他当开路先锋，自己在后面捡漏就可以了。落马坡靠近山洞一带的地形是“梯田式”的，上下层的距离虽远，但有些地点武僧可以瞬移上去，这样就可以躲避大量在山路上拦截的怪物，但有时沈万山不能及时跟上来，要小心他单独一个被怪物围攻。

6.玉衡：落马坡山洞里的玉衡是第一个真正意义上的Boss，如果觉得自己实力不行，就还是让沈万山打头阵吧，自己在外线用各种暗器“招呼”玉衡即可。武僧的大招金刚经威力惊人，适时使用可大大加快杀敌进程。

7.冰冻伤害：冰火沼、堰兵冢、宣风林地等处的狐狸刀兵、雪地僵尸实力一般，都是些以多为胜的家伙，不难对付。由于堰兵冢和宣风林地两个场景涉及到的都是找东西的分支任务，玩家可能要在这里逗留很长时间，所以防冰伤害的准备要做好，在武器或盔甲上镶嵌一个火欧泊大致就可以了。九天池的冰伤害更厉害，尤其是冰面上。可以沿下面的路一直向里，在小地图上看到红点再迅速瞬移过去，拿了东西用指南珠回城即可。

8.狐猴：炎炀关的狐猴绝对不能小

看，这些成群结队的怪物出手极快，不要试图将它们单个击破，只能用大面积杀伤招式，罗汉步法·破是最佳选择，如果此时能做到连续使用此招而不需要补气的话（靠气值恢复率高），狐猴就不足为惧了。但有一点请注意，罗汉步法·破在发招时并不是处在无敌状态，随时都可能受到敌人的攻击而中断，所以使用时也要讲究技巧，鼠标不要往怪物堆里点，而是稍微偏一些。你向外移动，怪物打中你的机会就会减少，但怪物会追着你移动过来，这样正好吃了你的招式。

9.魔猿怪：紫凤坪的魔猿怪和战象都可用"火烧连击"的方法对付，由于发这招时你基本处在防御状态而大型魔物攻击频率又慢，所以打起来很方便。

10.天机：虽然他是飞空的，而且有情节说不得到气凝珠就无法有效攻击他，事实上即使不拿到气凝珠也一样可以攻击到他，不过为了情节的完整，建议大家还是先去拿气凝珠。凝气洞里也没有什么太狠的怪物，只要对雪地巨人稍加小心就可以了。对于飞行的天机，用暗器对付很方便，其实他实力一般，只要不被他发的大招打中就没问题。

第二幕 涅槃

主线情节：

我们新到的村庄叫芭蕉村，这里的情况比瓦当镇还糟糕，村子周围到处魔物横行。泊祁对我说她要花一些时间去寻找魔头摇光的藏身之处，我正好也四处走走看看，到村南边的伐木场消灭两只应熊怪，帮村民解决一点问题。

回到村里，泊祁对我说魔头摇光在村子西边。出村向西是明光寺，这里的山猫怪实力一般，但动作很快，注意不要被围攻。在明光寺一座佛龛前端坐着一个老武僧叫佛尘，俗话说佛渡有缘人，我就不打扰他了。过了明光寺再向西就是风火林，摇光所在的大石窟就在风火林的尽头，不过风火林中的火伤害实在太强了，根本无法进入，看来还需要回村寻求帮助。泊祁说只要打倒火妖洞穴中的嗜火小妖头目，拿到避火珠就不再怕风火林中的火了，她总是在我有需要时帮助我，这真有些怪，不过我现在没时间去仔细想这个事儿，还是快去火妖洞穴寻找避火珠吧。

火妖洞穴在明光寺北边，途中要经过日落河，日落河上的桥断了无法通过，不过村里的木匠石青可以帮我修桥，因为我帮他杀死了伐木场的怪物。火妖洞穴中的嗜火小妖很多，进洞后就开始计时，我必须在规定时间内杀死嗜火小妖之王。这里有个取巧的方法：当时间快到了时用指南珠回村，这时嗜火小妖之王的生命值虽会回满，但已被杀死的小妖却不会复活，如此反复当只剩小妖王一个时，对付起来就会容易一些。拿到避火珠后放进乾坤袋中就不再怕火伤害了，依靠避火珠的保护，我穿过了风火林来到大石窟，魔头摇光就在这洞中。摇光身法敏捷，防守严密，我不停地移动，终于突破他的防守将他杀死。回到村里后，沈万山说自己老了，不能再伴随我杀敌了，这样也好，他在瓦当镇给了我很多帮助，不过现在怪物越来越凶狠，我无法分心顾及到他，他呆在村里会安全得多。

泊祁知道我已经杀死摇光，又对我说在村东的平顶坡天璇又在为非作歹，天呀，怎么有这么多怪物？为什么泊祁又会对这些怪物这么了解呢？真是想不通。从村东出去，穿过芭蕉园到达平顶坡，在这里果然找到了天璇，这个魔头与先前所见的魔头大有不同，身材极其矮小，出手非常快，但攻击和防御都不强，打败他并不难。打败天璇后并没有找到他的魔灵石，这可真奇怪，还是回村问问泊祁吧。泊祁说其实我并没有真正杀死天璇，要我沿路追击。从平顶坡向前来到砬路，继续前进就是莫名林，但莫名林中道路过于复杂，无法继续前进，回村问了一下才知道只有莫大爷才晓得怎样通过莫名林。莫大爷不就是在砬路遇到的老者吗？只好回砬路去问问他了。

虽然知道了莫名林的通过路线，但林中毒烟滚滚，还是要小心谨慎。通过莫名林到达出水洞，两大魔头——天璇、天枢就躲在这里，不过以我此时的实力，就是两大魔头联手也能轻松搞定。随着天璇、天枢的丧命，芭蕉村也恢复了平静，但我们除魔的脚步却不能停止，我们将前往逐鹿村。


口出狂言的魔头。


一打一大片。


南国风情芭蕉村。


明光寺景色还不错。


拾遗大妖身上有很多宝贝。


摇光实力还是很强的。


摆平天枢。


以多为胜的飞刀小妖。


莫大爷的机关不好过。


毒气弥漫的莫名林。

支线任务：

1.赶走伐木场的妖魔： 同石青对话，然后到伐木场杀死两只应熊。回报是青金石1个。

2.寻找火云君： 在石青修桥情节发生后，同时在杀死摇光之前同青三娘对话，然后去风火林右上角，有一处排列很整齐的石头，打破它们可找到火云君。回报是绿松石1个。

3.寻找鼓风珠： 在杀死摇光后到达莫名林之前，和铁匠陈伯对话，然后在芭蕉园里找到并杀死拾遗大妖后得到鼓风珠。回报是在武器上加一个镶嵌孔。

4.寻找定情信物： 完成“寻找鼓风珠”和“消灭摇光”的任务后和谢玉对话，然后在平顶山的最右上角打破1个石块找到“柏岚玉珠”后交给谢玉。回报是司南佩。

5.寻找莫名草： 在去风火林之前先和村长对话，去过莫名林并且没有杀死天璇、天枢之前再和村长对话就可接到此任务。这个任务比较复杂，有几点需要解说一下：在第一次到芭蕉村后，可以在村中找到村长并和他对话，但在此后的一段时间里，村长不会出现在村中，这是剧情安排，当触发剧情的条件达到后，村长会重新出现。天璇第一次出现是在硷道，这时如果不理会他，就不能进入莫名林这个场景，这时放心地和天璇战斗吧，你击败他并不会杀死他（情节安排），这时你就可以进入莫名林了，然后就可以回村和村长对话，接着在莫名林出口边上的草中找到莫名草。回报是在盔甲上加一个镶嵌孔。

6.解决佟大的烦恼： 完成“寻找鼓风珠”和“消灭摇光”的任务后和佟大对话，然后先去和佛尘对话（佛尘在明光寺），再到玉女溪右下角杀死虎贲将军，得到发钗，再回明光寺和佛尘对话即可。回报是珍珠1个。

7.莫大爷的机关阵（彩蛋任务）： 在硷路遇到莫大爷，打听清楚莫名林道路后再和莫大爷对话，可进入莫大爷的机关阵。

8.石青的机关阵（彩蛋任务）： 触发了莫大爷的机关阵后，回村和木匠石青对话，可进入石青的机关阵，打通后可得到刀剑天书和一些雨花石。

战斗技巧：

1.应熊： 在芭蕉村附近的伐木场有两只应熊，它们是防多攻少，速度又不快，所以别看个大，并不难打，同时应熊的大招有非常明显的先兆，应该很容易躲开。

2.山猫精： 明光寺的山猫精和狐猴有些像，动作十分快，需注意不要被围攻，否则可能连出手的机会都没有就挂掉了。

3.嗜火小妖： 对付火妖洞窟里的嗜火小妖要用大面积打击招式，另外就是勤移动，这样被火烧的机会就少多了。

4.摇光： 大石窟里的摇光可称得上是第一个势均力敌的敌手，攻击凶狠，特别擅长防御，几乎没有破绽。对付他有很多办法，只有傻瓜才会和他“生磕”。由于这时沈万山还在身边，可以让他顶在第一线，自己在后面放火，火击符确实很好用，也可以不停地用罗汉步法·破这一招，虽然九成以上的攻击会被防住，但总有打到的时候。而且由于你不停地移动，他根本就打不到你，这样一点一点磨他的血，虽然有点耍无赖的感觉，但确实管用（后面很多Boss也都可以用此法解决）。还有一招就是用必杀技金刚经来对付他，平时多准备九转还魂丹，遇到Boss就吃一颗，这时怒值全满，然后就连发金刚经“炸”他，几下就解决了。但要注意金刚经对自己也有伤害，千万别伤到自己。

5.工兵鼠： 芭蕉园里新出现的怪物工兵鼠一定要重视，这个小东西攻防都不错，攻击还会使玩家中毒，中毒后血减得很快，所以一旦中毒，最好立即补血。其实玩家在打怪时，也可以使毒——用青龙符攻击怪物，怪物中毒后，减血是按比例的，所以这招对血长的怪物尤其有效。

6.拾遗大妖： 他真是个宝贝，掉宝石率非常高，而且每次进游戏他都会重生，不像天权这样的怪物只能打一次，所以想要又多又好的宝石，就反复去打拾遗大妖吧。

7.飞刀小妖： 平顶坡的飞刀小妖很有实力，一旦站着不动就会变成一片飞刀的靶子。

8.水鬼： 玉女溪的水鬼是另一种形态的自爆僵尸，虽然此时玩家级别高了，不至于一爆就死，但水鬼数量众多，所以还是要小心，在移动中消灭敌人。如果实在不想打，可以用瞬移带着它们满地跑，这些水鬼就会一个个爆掉。

9.虎贲将军：玉女溪的Boss虎贲将军同摇光相似，对付的方法也差不多。

10.魔豕怪：硷路的魔豕怪数量极多，如果你打过石青的机关阵，你一定可以体会一大群魔豕怪向你冲过来是什么感觉。对付它的办法也很简单——不停移动，然后对落单的争取在短时间内给予致命打击。

11.天璇和天枢：在出水洞打天璇和天枢两个Boss时，由于天璇非常敏捷，天枢比较笨拙，这样就给了玩家各个击破的好机会。可放几个天兵缠住天枢，利用洞内纵深将天璇引到一边解决掉，再专心对付天枢就可以了。


荒凉的陈家村。

第三幕 天道

主线情节：

逐鹿村，就是当年黄帝和蚩尤征战之地，消灭盘踞在这里的两个魔头，人类的苦难就要结束了，但不知为什么，我心里总有一种不踏实的感觉。

第一个要面对的是盘踞在西边陈家庄的开阳，但这个家伙有护身罡气保护，我根本无法伤他分毫，不得已只好回村向泊祁请教。

泊祁说只有到魔界去取灭神枪，才能破掉开阳的护身罡气。从村子往南进入逐鹿平原，在平原中间就会发现魔界入口，从魔界入口向西到达魔幻林。魔幻林的中间有一块石碑，石碑前有一个光光的石台，看来这里就是放灭神枪的地方了。仔细看一下石碑，上面写着“三昧真火，烧尽枯草，风雪过后，生机重现”。在魔幻林四角还发现了4盏不同颜色的石灯，看来只要按红、黄、白、绿的顺序点燃4盏灯就可以了。果然，4盏灯被点燃后，中间的石台上出现了1个僵尸将军，打败他后就得到了灭神枪。当我拿着灭神枪回村时，噩耗传来，沈万山死了。泊祁说沈万山和闯进村子的开阳恶斗，虽然击退开阳，但自己也力尽而死，沈云也嚷着要为爷爷报仇，泊祁还说沈云正是可以使用灭神枪破掉开阳真气的人。这一切太突然了，我有些不知所措，向村里的其他人问问情况，都说没有看见什么妖怪闯进村子，这可真是奇怪！不过眼前消灭开阳才是第一要务，我准备停当后，就带着沈云一起上路。

开阳已经不在陈家庄了，我们一路追踪来到刘家庄。穿过刘家庄来到静心居，终于找到了开阳。开阳的护身罡气被破之后，很快就被我干掉。

回到村庄，泊祁说最后的魔头天权在东边的五峰山作恶。我有些迷茫，但事已至此也别无选择，只得踏上征途。从东边出村后是辅道，再往前是毒的幻境，毒的幻境里有3处结界，分别挡住了去往冰的幻境、火的幻境和盘龙谷的出口，要想顺利到达盘龙谷，必须在毒的幻境消灭魔鹰王，解开第1个封印进入冰的幻境。在冰的幻境解决貅精进入火的幻境，在火的幻境杀死副将就可以打开通往盘龙谷之路。经过盘龙谷后到达五峰山，天权就在五峰山的山洞里。天权不擅长物理攻击，但法术攻击极为恐怖。好不容易杀死了天权，我想一切都该结束了，天下从此太平，我可以继续四方云游了……


刀枪不入的开阳。

当我把从天权这里得到的最后一块魔灵石交给泊祁时，意想不到的事情发生了，上古邪神蚩尤附在沈云身上复活了，他得意洋洋地述说着事情的始末。原来，3000年前统一人魔两界的蚩尤在同天界的征战中输给了黄帝，蚩尤虽然失败，但他的元神无法消灭，巨大的魔力也不能散去，天界只好把这股力量分成6份连同蚩尤的元神交由天机、天璇、天枢、天权、玉衡、开阳、摇光分别封印。3000年来，蚩尤一直在找机会取回自己的力量，只要能拿到可吸收力量破除封印的玲珑心和灭神枪，他就有可能击败7位天神。毫无疑问，我的行动事实上帮助了蚩尤，也许是为了“报答”我为他复活而做的努力，蚩尤给了我一个选择的机会，是要加入他还是要反对他呢？


这就是魔界入口。

支线任务：

1.帮刘清河找包裹：在沈云拿到“灭神枪”的情节发生后，同时没有杀死开阳之前同刘清河对话，然后去刘家庄右上角寻找包裹。注意，包裹并不在刘家庄最大的院落内，而是要沿刘家庄右上的院墙外绕过去，来到一个小院落，包裹就遗失在这里。回报是武神丹2个，同时刘清河会开始卖血瓶，因此这个任务一定要完成，否则到第三幕最后买不到血瓶可别怪我没提醒你。

2.帮铁匠刘全找玄铁：在接到“消灭




独斗僵尸将军。


熟悉的牛魔王。


天权的法术很厉害。

天权”的任务后，并且没有进入盘龙谷之前，与铁匠刘全对话，然后在辅道左上角杀死牛魔王（进入该场景向前不远就可以看到牛魔王的红点）得到玄铁。回报是在武器上加一个镶嵌孔。

3.解决陈瑾的难题：在可以进入盘龙谷之后，且没有消灭天权之前，同时必须完成了“帮刘清河找包裹”和“帮铁匠刘全找玄铁”这两个任务，还有就是不能先和盘龙谷的狐妖对话，此时找陈瑾可接到这个任务。这是游戏中的最后一个支线任务，出奇得难，不但触发任务的条件非常苛刻，完成任务的过程也一步错不得，否则就会万劫不复。接到任务后，先到盘龙谷右下找到被封印的狐妖了解情况，再到五峰山杀死天权，然后回去向泊祁交差，这样蚩尤就会复活。此时你要选择不加入蚩尤，就可以自由出入不归桥等场景（重要的任务物品魔灵草要在不归桥得到，如果不先去杀天权的话就不能进入不归桥场景，蚩尤复活后如果选择加入蚩尤，则直接被传送到魔界基地，也没有机会去不归桥）。此时去不归桥左上角找到魔灵草，再回魔界入口的右上角杀死鬼王得到魔血（如不先拿魔灵草而先杀鬼王，则魔血会消失，任务会中断），再回去和狐妖对话得到狐妖化身的石头，把石头交给陈瑾可得到瑾玉。将瑾玉放在聚宝盆中炼化可得到苍璧，再和铁匠对话，可在盔甲上加一个镶嵌孔。

4.隐藏关和隐藏角色：以最高难度通关后，运行游戏，进入逐鹿村，同村里的一个村民对话，就会被传送到隐藏场景，同纣王等隐藏魔头对战。另外开始新游戏时可使用隐藏人物。

战斗技巧：

1.掘墓鬼：说起他，玩过《刀剑封魔录》的玩家一定会有深刻印象，那一招“鬼开山”威猛无比。在《上古传说》中，掘墓鬼又有了扔回旋镖远程攻击的能力，确实是个很能牵扯玩家精力的怪物，只要用火烧他就行了。

2.僵尸将军：魔幻林中的僵尸将军同前面遇到的摇光和虎贲将军很像，要想打得省事就用前面提到的“磨血大法”，反复用罗汉步法·破就可以了。另外僵尸将军的抗打击能力很强，追求连击数的玩家可以其为靶，不过要小心不要被他的大招给招呼上了。

3.貔貅：刘家庄的貔貅十分可怕，对付它的办法就是先严密防守（按Alt键），然后再反攻。不要和貔貅拼速度，尤其是在面对两只以上时。

4.开阳：开阳属于敏捷不高的大型魔物，虽有沈云以“灭神枪”相助，但他身上的护身罡气并不会被永久去掉，所以要紧跟沈云，她一破掉开阳护身罡气就立即进攻。

5.天权：五峰山山洞里的天权法术攻击很厉害，而且身边还有很多小喽罗。这里一定要注意的就是玩家不能轻易死，玩家死亡后天权身边的小喽罗会复活，这样形成恶性循环就打也打不完了。可以先招天将助阵，带足血瓶和暗器，将喽罗解决光后再去对付天权。对天权要以防御为主，尤其是他发大招时。攻击以天将和各种暗器为主，战斗起来会更容易些。

6.泊祁：蚩尤复活后，如果不加入他就要再入魔界与泊祁交战。泊祁本身

虽然没什么攻击力，但会使用佛言系法术，对武僧来说一定很郁闷，同时泊祁还能召唤怪物，这里的修罗战士和夜叉头目完全只是打手的角色，数量多得让人受不了，只好且战且退，找机会将敌人各个击破就行了。

7.蚩尤：在魔王殿和蚩尤对话后就会开打，会出现数不清的修罗战士和夜叉头目，这时要迅速瞬移到入口处，蚩尤一定会跟过来。而修罗战士和夜叉头目只会跟过来一少部分，这样打起来就简单多了。先消灭修罗战士和夜叉头目，这时蚩尤不会猛烈进攻你，等单对蚩尤时可不停使用必杀技金刚经，把积攒的九转还魂丹都用上，连发几十次不信打他不死。

8.三英雄：如果加入蚩尤，在最后就要独对老英雄、薛红影和南霁云三人，身边的各种小鬼一点用也没有。这时有两个办法，一是召唤天将，就是用人往上堆，当然这需要有储备，至少从第三幕开始时就要囤积召唤天将的符文了，等天将把他们打得差不多了自己再上。另外一种方法还是用大招金刚经，老英雄、薛红影、南霁云三人中，薛红影血最短，相对来说比较弱，但速度快，一上来把她引到一边，几个金刚经就可以摆平她，老英雄、南霁云照此办理，也不算太难。


蚩尤复活了。

尾声 逆天者

所谓正邪不两立，何况还有沈万山前辈的大仇未报，我怎能加入蚩尤？蚩尤见我不肯加入，说我可以随时到魔王殿去找他，然后就消失了。从逐鹿平原下到魔界入口，往东是不归桥。过了不归桥就是御神关，在御神关的出口处又见到了泊祁，现在只能放手一战了。干掉这个对蚩尤忠心耿耿的仆人，算是替沈万山报了仇，与蚩尤的决战也就在眼前了。过了御神关就是最后的场景魔王殿，长长的魔王殿回廊里空无一怪，安静得叫人感觉到一丝恐怖。蚩尤的实力不需要怀疑，身边还有数不清的修罗战士和夜叉头目助战，只能采用单独击破的战术了。最终蚩尤被我消灭，结果是魔界、神界都对人界怀恨在心，人界为讨好神界，便开始追捕逆天行事者——对，这个逆天行事者就是我……


特别的奖励。

尾声 新纪元

我不知道我这些天都干了什么，我所杀死的天将——天机、天璇、天枢、天权、玉衡、开阳、摇光，他们都是神呀，但他们和那些妖魔鬼怪又有什么区别呢？加入蚩尤吧，也许这才是正确的选择。蚩尤听我说愿意加入，非常高兴，就让我带领一群小鬼闯过三界之门。在三界之门，我碰到了老英雄、薛红影、南霁云3人，这3个人是来劝我回头的，说得真是好听，可我和那些妖魔鬼怪苦战的时候，他们又在哪里呢？话不投机，只有一战，打败他们3人后就可以闯过三界之门。由于我支持了魔界，神界、魔界形成了势均力敌的局面，人界夹在中间，开始了发展的新纪元。P


超级难的隐藏关。

《柯林麦克雷拉力赛Ⅲ》由世界著名拉力车手——英国人柯林·麦克雷担任监制，这位车手曾获得过25次世界拉力锦标赛分站冠军，是历史上获得分站冠军最多的车手。由这样一位世界顶尖高手监制的赛车游戏当然具有逼真的效果，正因为如此，这款游戏的驾驶难度也相对较高。虽然难度偏高，但颇有驾驶乐趣，建议玩家根据攻略循序渐进，只要勤于修炼，定能练就一手精湛车技。本攻略编纂时间有限，如有不妥之处还望诸位玩家多提宝贵意见。

8款赛车简介

左转弯：方向键左　右转弯：方向键右　油门：方向键上　刹车：方向键下
手刹：空格键　上挡：Delete键　下挡：Insert键　换视角：数字键1



福特·焦点：综合性能较为理想的拉力赛车，无论在砂石路面还是柏油路面，都有良好表现，推荐指数5。



三菱·枪骑兵：在砂石路面较有竞争力，过弯平稳，出弯快捷，但该车在沥青路面稍显疲软，推荐指数4。



雪铁龙·赛纳：在沥青路面操纵性较好，速度很快，但在砂石路面则稍显缺乏附着力和加速性，推荐指数4。



富士·翼豹：水平对置发动机使该车重心更低、配重更均衡，该车比较适合剧烈颠簸的路面，推荐指数3。



MG：驾驶稳定但缺乏特长，动力偏弱，推荐指数2。



福特·彪马：驾驶略显迟钝、滞后，动力偏弱，推荐指数2。

总评 83

制作	Codemasters
发行	交大铭泰
载体	CD x 3
类型	竞速
语言	英文/中文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显示卡
硬盘：3.5GB

科林麦克雷拉力赛III

colin mcrae rally 3

■北京 王博



菲亚特·平托：转向过于灵敏而神经质，动力偏弱，推荐指数2。



雪铁龙·萨克斯：奖励车，特点一般，动力偏弱，推荐指数2。

8项赛车调校

有些玩家从不调校赛车，不论赛道如何，一概以原型车出战，以为只要凭借过硬的驾驶技术就可以攻关拔寨，殊不知这种玩法很可能事倍功半，甚至徒劳无功。下面，让我们先从刹车谈起。

第1项 刹车（Brakes）：刹车包括两项调校，分别是刹车力度（Brake Power）和刹车平衡（Break Balance），在附着力较好的沥青路面可将刹车力度增强，在附着力不佳的砂石或冰雪路面上可将刹车力度减弱。在直道较长、车速较快的赛道上可将刹车平衡偏前，以提高直道刹车效率；在弯道较多、车速较慢的赛道上可将刹车平衡偏后，以使车辆做出甩尾动作；在大弯较多、车速中等的赛道可将刹车平衡保持折中，以使赛车在制动时保持平衡。

第2项 变速箱（Gearbox）：变速箱包括两项调校，分别是齿轮比例（Gear Ratio）和换挡方式（Transmission）。在多弯赛道将齿轮比例调低，以使赛车获得更快的加速性；在直道较多的赛道将齿轮比例调高，以使赛车获得最高车速；而在弯道比例和直道比例比较接近的赛道则将齿轮比例保持折中。换挡方式在锦标赛模式中包括自动挡（Automatic）、半自动挡（Semi－Automatic）和手动挡（Manual），而在其它模式中只有自动挡和手动挡。经过测试，笔者并未发现手动挡比自动挡更快。如果你想获得驾驶乐趣，建议使用手动挡，如果你想获得好成绩，建议使用自动挡。

第3项 轮胎（Tyres）：轮胎包括以下几种——中性沥青胎（Intermediate Tarmac）的附着力折中，各项性能比较平均；硬质沥青胎（Hard Tarmac）质地坚固，但缺乏足够抓地力；软质沥青胎（Soft Tarmac）质地柔软，抓地力强，但使用寿命短；湿地沥青胎（Wet Tarmac）是湿地赛专用胎，在湿滑的沥青路面上具有较好的抓地力；砂石胎（Gravel）是在砂砾和碎石路面上的专用轮胎，纹坑较深，附着力较强；硬质砂石胎（Hard Gravel）的质地更为坚固，能抵挡尖利的碎石，但相对来说抓地力并不十分理想；泥地胎（Dirt）专门在泥泞路面上使用，纹坑更深，附着力更好；钉胎（Stud）主要用于冰雪路面，为增加附着力，这种轮胎上镶有小钉，而此种轮胎类型又分为短钉胎、中钉胎和长钉胎3种，在积雪浅、结冰少的路面可用短钉胎，在积雪深、冰面滑的路面可用长钉胎。

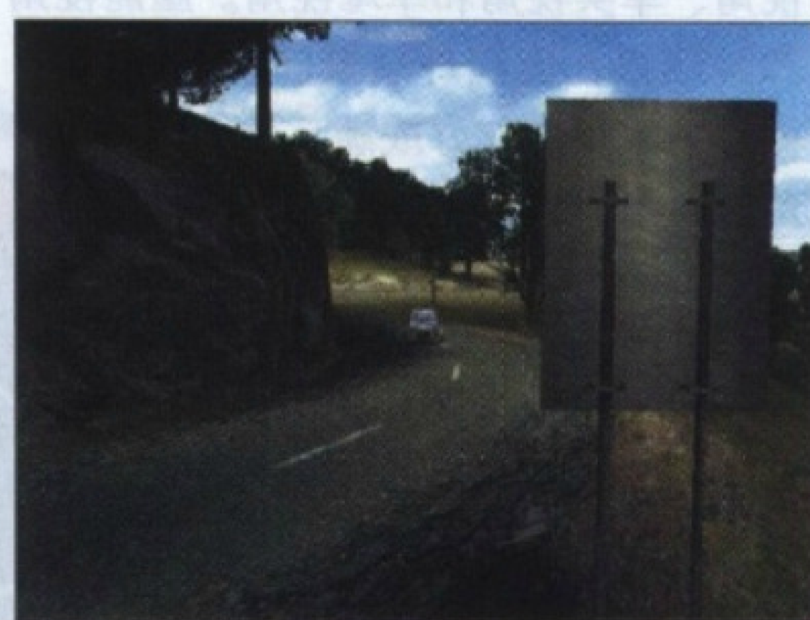
第4项 引擎（Engine）：引擎包括3项调校，分别是动力分配（Power Balance）、涡轮增压（Turbo）和起步控制系统（Launch Control）。调节动力分配主要根据玩家的驾驶习惯，有些人喜欢轻微转向过度，可将动力分配略微偏后；有些人喜欢轻微转向不足，可将动力分配略微偏前；如果你希望赛车趋于平衡，可将动力分配保持折中。涡轮增压分为标准级（Standard）、超级（Super）和顶级（Super Maxi），其中超级和顶级可不同程度提高赛车动力性，但需玩家过关后才能赢取。起步控制系统可在赛车起步时减少驱动轮打滑，令出发更快，不过你也可以关闭这个选项，用手动轰油门的方式进行起步。

第5项 底盘（Chassis）：底盘包括3种型号，分别是标准型（Standard）、轻型（light）和超轻型（Super light），其中轻型和超轻型可以减少车重，提高赛车在弯道的灵活性，但此二者也是需要玩家过关后才能赢取。

第6项 悬挂（Suspension）：悬挂包括3项调校，分别是弹簧（Springs）、阻尼（Dampers）和防侧倾杆（Anti-Roll）。弹簧的作用是缓冲路面



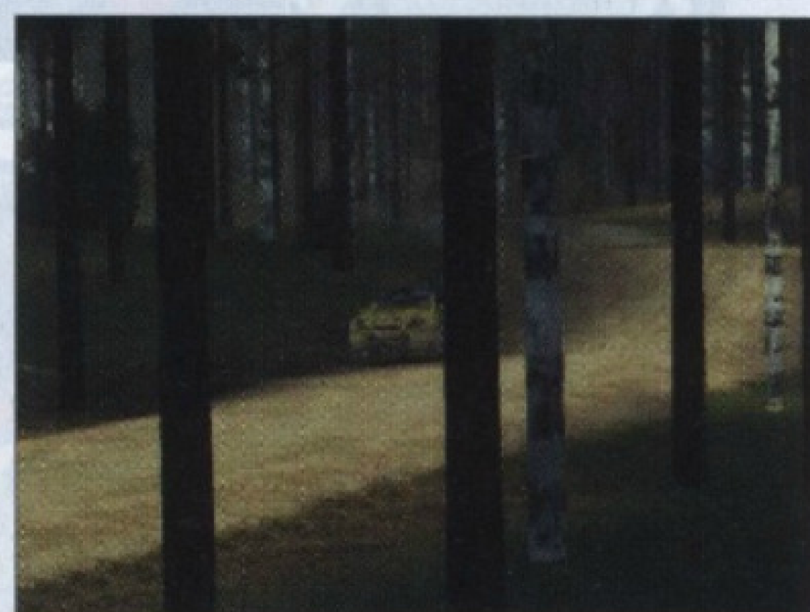
澳大利亚赛道



西班牙赛道



希腊赛道



芬兰赛道

颠簸，在平坦的沥青路面上可将弹簧调硬；在颠簸的砂石路面上可将弹簧调软；而在松软的雪地上可将弹簧保持折中。阻尼的作用是吸收弹簧的震动，游戏中阻尼分为标准型（Standard）和动力型（Power），后者虽然缓冲效果略好，但需过关才能赢取。防侧倾杆的作用是减少或阻止因过弯离心力而导致的车身侧倾或翻车，在低速多弯赛道可不设防侧倾杆（None），这时车身柔和度较好，有利于轮胎抓地；在高速弯较多和连续弯较多的赛道可将防侧倾杆设为强力型（Strong），以使赛车在重心快速左右转移的情况保持平衡，提高赛车稳定性；而在中速弯较多的赛道可将防侧倾杆设为中等（Middle）。

第7项 转向（Steering）：转向包括3项调校，分别是快速（Fast）、中速（Standard）和慢速（Slow）。这个调校一方面要根据玩家的驾驶习惯，喜欢轻微转向过度的玩家可选择快速；喜欢轻微转向不足的玩家可选择慢速；喜欢平衡转向的玩家可选择中速。另一方面，这项调校还要看赛道的具体情况，在路窄弯急的赛道可选择快速，在路宽弯缓的赛道可选择慢速，通常情况下建议使用中速。

第8项 驾驶视角（Camera）：这一项在进入比赛后调节，分别包括座舱视角、车头视角和车尾视角。座舱视角真实感强，但视野狭窄、视线模糊，不利于取得好成绩；车头视角使玩家对弯道的观察更直观、更精确，但视点偏低，不利于了解下一个弯道的情况；车尾视角可以看得更远，但画面略微跟不上赛车的转弯速度，不利于观察出弯点。根据笔者经验，除了座舱视角比较吃亏以外，其它两个视角各有千秋，玩家可根据自己的驾驶习惯分别选用。




美国赛道


瑞典赛道


日本赛道


英国赛道

8站赛道分析

第1站 澳大利亚（赛道难度2）：树木是拉力车手的大敌，澳大利亚的赛道贯穿原始森林，因此危险性较高，所幸赛道多弯，再加上以砂石路面为主，因此总体车速并不太快，车手还算有一定反应时间。由于林木茂盛，因此驾驶视线不够清晰，赛道偶有斜坡跳跃，但玩家必须留心藏在坡后的巨石。

第2站 西班牙（赛道难度3）：赛道设于盘山公路，路面狭窄，急弯很多，而弯道内侧还常有岩壁阻挡车手视线。路面以沥青为主，然而有些路段的沥青是新铺设的，而另有些路段的沥青已年久失修，这导致轮胎的抓地力有一定差别，实战中玩家要格外当心。

第3站 希腊（赛道难度2）：赛道宽阔，驾驶视野很好，玩家可以适当提高车速。赛道两旁少有树木，但偶尔有岩石横亘在要害路段。赛道非常颠簸，而赛车腾空时不受控制，因此“起飞”前一定要对“着陆”点有绝对把握。赛道路质很差，实战中注意保护轮胎和悬挂。

第4站 芬兰（赛道难度5）：直道较多，跳跃较多，树木较多，危险较多，这就是芬兰站的突出特点。直道多导致车速很快，跳跃多导致赛车频繁腾空，树木多则意味着赛车落地后有可能撞树。总的来说，芬兰拉力赛是游戏中最危险的一站，制胜关键是稳中求快。

第5站 美国（赛道难度1）：美国站的盘山土路并不具备很高的难度，大多数路面比较宽阔。不过赛道依山而建，因此回头弯很多，玩家要频繁拉动手刹以帮助快速扭转车头。当赛车驶入沥青路段、隧道路段和山谷路段时，驾驶视野会变得比较狭窄，玩家要尽快适应。

第6站 日本（赛道难度3）：在雨天的日本山路上驾车飞驰需要高超的技术，赛道的回头弯较多，而且灌木会防碍车手对弯道的观察。实战中保持耐心，过弯时侧滑幅度不宜太大，要使轮胎紧紧“抓”住湿滑的路面。总的来说，这一站需要比较细腻的驾驶技术。

第7站 瑞典（赛道难度4）：冰雪路面的附着力很小，因此油门要更加柔


油门死按



不踩刹车


摇头摆尾



急速行驶

和一些，侧滑幅度也要更大一些，以充分抵消离心力。注意，一旦进入大幅度侧滑要保持住方向，切勿扭来扭去。玩家要格外留意领航员的口令，尤其在遇到岔道时更需辨别正确方向。

第8站 英国（赛道难度4）：英国路况复杂，路面包括沥青、泥地和砂石，从一种路面转入另一种路面时要尽快改变驾驶方式，这要求玩家具有良好的适应能力。比赛中会有阴雨天气，加之英国乡间道路非常狭窄，小门和岔道如入迷宫一般，因此临场战术应以谨慎为主。

8种常见错误

第1错 无视领航：拉力赛的制胜关键是车手与领航员的默契配合，然而有些玩家却只顾一路狂飙，完全无视领航员的存在，殊不知拉力赛征途凶险、暗藏杀机，诸如巨石、树干、水沟和桥梁，这些障碍物随时有可能断送你此前的一切努力。

第2错 油门按死：有些玩家唯恐车速下降，因此油门总是一按到底，完全没有缓油过弯的意识。殊不知WRC战车动力高达300匹，而扭力更高达60牛/米左右，驾驭这样一部"机械猛兽"过弯需要柔和、渐进的油门响应。

第3错 不踩刹车：与"油门按死"类似的错误是"不踩刹车"，新手总以为只要猛打方向就可以把赛车强行拧过去，可实际情况却是无论怎么"连掰带扭"也拐不过去，赛车还不免蹭蹭剐剐。归结原因，大致因急于求成所致。

第4错 摇头摆尾：一种情况是有些玩家缺乏驾驶经验，方向掌控不稳而导致赛车一路"画龙"。另一种情况是有些玩家喜好"耍酷玩帅"，过弯时总要使赛车剧烈侧滑，殊不知侧滑幅度过大会损耗动力输出，实乃得不偿失之举。

第5错 横冲直撞：这款游戏对赛车损毁的判断比较苛刻，横冲直撞万万行不通。但侥幸心理总是诱人犯错，有些玩家居然通过"连碰带撞"的方式期望使赛车快速过弯，不错，赶巧了的确能一撞即过，但大多数情况下却是撞得"鼻青脸肿"。

第6错 盲目飞车：有些玩家在斜坡飞跳前对落地点没有把握，但凭着一时兴起竟盲目加油，赛车凌空"飞行"几十米，万一落地点恰好横亘一块巨石怎么办？需知，赛车悬空时不受车手控制，此时盲目飞车无异于"自杀"之举。



第7错 急速行驶：和上述玩家不同，另有些玩家玩赛车游戏缩手缩脚，为了驾驶安全反而矫枉过正，于是乎驾驶虚拟赛车仿佛驾校学车一般谨小慎微，弯前既不敢加油也不敢刹车，期望依靠行驶阻力进行减速，殊不知怠速行驶是赛车之大忌。

第8错 屏吸驾驶：还有些玩家玩游戏太过认真，精神总是处于高度紧张状态，其表现形式是弯道驾驶时居然忘记呼吸，时间一长，大脑难免处于轻微缺氧状态，而这种轻微缺氧又比较难以觉察，因此玩家容易在一些能见度较差的赛道发生车祸。

8招驾驶秘诀

第1招 领航口令：拉力赛的制胜关键是听懂领航员的口令——左5（Left five）相当于左直角弯，左2（Left two）相当于左大弯，而左8（ Left eight）则相当于左回头弯；如果弯道半径较大、过弯时间较长，则领航员称之为长弯（Long）；如果弯心是一片空地，领航员会提醒你切弯要狠（Cut），如果弯心藏有障碍物，领航员会提醒你不要切弯（Do not cut）；如果前方弯道后面藏有一座桥，领航员会及时报出（Bridge）；此外，领航员还播报与前方弯道的距离，播报70（Seventy）意味着距前方弯道还有70米。如果你的英文听力不好，也可以观看领航图标，图标上的箭头形状与弯道形状完全一致，灰色底版代表大弯，黄色底版代表中弯，橙色底版代表急弯，而红色底版代表危险转弯。

第2招 预测弯形：预测弯形需要想象力，要用心领会领航员描述的弯道走势；预测弯形还需要概括力，要善于将复杂的弯形归纳成S弯、V形弯、U形弯、直角弯或梯形弯；预测弯形更需要敏锐的观察力，毕竟领航员只是用语言描述，所谓耳听是虚、眼见为实。观察弯形的要点是将视野尽量放远，不要只盯着弯道前半段，重要的是透过树林、灌木和巨石看到弯道后半段，如果视野还能放远，甚至还要看到出弯路段，乃至下一弯的情况；最后一点，观察弯形不仅局限于弯道形状，还包括弯道两旁的石块、树木以及其它障碍物，所谓知己知彼，百战不殆。

第3招 高效制动：如何才能使赛车尽快降到合理弯速呢？概括起来很简单，即用最短刹车距离、最短刹车时间和最高刹车效率进行制动。在沥青路面的刹车首先要一脚到底，然后略微轻抬刹车以避免轮胎锁死，接着再踩、再抬、再踩……这种刹车方法是比较标准规范的制动方式；在砂石路面或冰雪路面上刹车要避免完全将刹车踩到底，因为这两种路面附着力较差，因此刹车也需要相对柔和一些。最后一点，在刹车即将结束的瞬间应向弯道方向略打方向，使赛车在制动末端略带点儿小侧滑，这不仅可以提高刹车效率，而且还可以使车头尽早对准转弯方向，为接下来的侧滑入弯做准备。

第4招 左脚刹车：真实情况下，拉力车手的左脚通常控制离合器，但在某些弯形并不太急、不需要踩离合退挡的弯道车手会腾出左脚去踩刹车，而此时车手的右脚并不从油门踏板上抬起，也就是所谓既踩油门、也踩刹车，这种驾驶方式表面看上去自相矛盾，其实这样做既可以使赛车减速安全过弯，又可以保持引擎转速，为接下来的出弯加速积蓄更多扭力。这个左脚刹车技术在本游戏中同样可以使出，不信就试试看。

第5招 手刹时机：手刹通常在非常急的回头弯使用，目的是加快车头转向速率，使其更快对准前方正确行进路线。此外在高速弯如果为求保险，玩家也可以拉动手刹，这样做的目的是预先平过车身，避免因高速过弯而出现转向不足，否则赛车会高速冲出赛道，而且很难救车。排除上述两种情况，在一般弯道通常不需要拉动手刹，因为手刹会导致轮胎出现大幅横滑，从而损耗动力输出。

第6招 侧滑甩尾：打方向入弯的关键是一步到位，避免过多无谓的调整动作。“侧滑甩尾”是拉力赛的标牌动作，但滑动幅度并非越大越好，总的原则是在沥青路面上略小，在砂石路面上折中，在冰雪路面上略大，即侧滑幅度的大小与路面附着力的大小呈反比——路面附着力越大，侧滑幅度越小，路面附着力越小，侧滑幅度越大。此外，关于侧滑幅度还有一个原则，即过弯车速越快，侧滑幅度应越小，过弯车速越慢，侧滑幅度应越大。但无论如何，出弯时不论刚才的侧滑幅度有多大，一定要迅速回轮并将车头调整到正确行进方向，尽力提高赛车在出弯路段的加速效率。

第7招 缓油技术：在急转弯和直角弯的出弯路段要看准时机，然后将油门一踩到底，然而这种“猛油”技术并不太难，难的倒是“缓油”技术。这种技术通常适用于连续弯和长弯——油门要富于弹性，踩抬要收放自如，使用缓油技术的关键是把握节奏感，掌控得当可以使赛车在多弯路段和长弯路段灵活矫健、游刃有余。

第8招 保持高速：俗话说：该快则快，该慢则慢。直道冲刺时当然要保持高速，但此时首要的已不再是技术，而是心理，心里发虚是车手的大忌。赛车是一项勇敢者的运动，因此可以说，保持高速的关键是玩家一定要建立自己的自信心。P

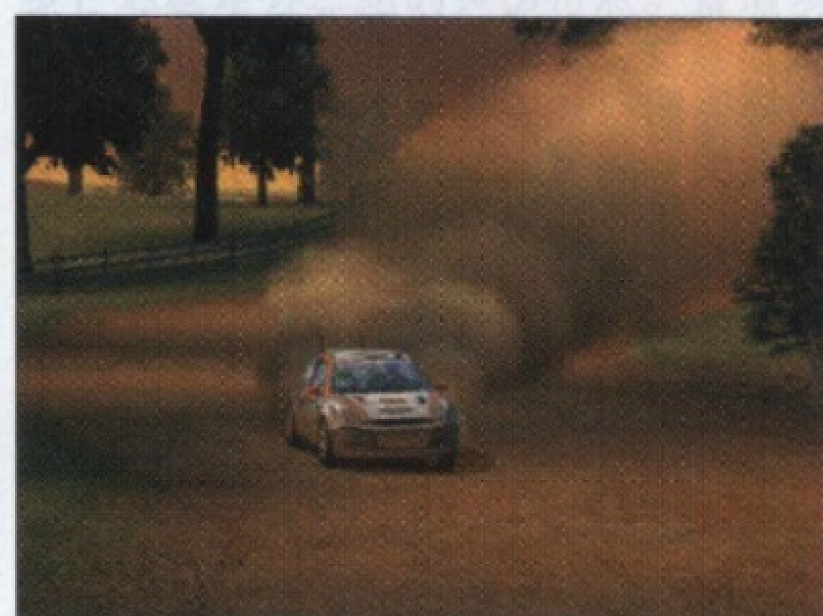

领航口令



预测弯形



左脚刹车


保持高速



圣女之歌 撒雷母天使

HEROINE ANTHEM II -The Angel of Sarem-（下）

■晶合实验室 泡泡

总评 87



制作	风雷时代
发行	寰宇之星
载体	CD×5
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：2.5GB

第九章 海潮的记忆

艾妲等人随着奴隶船一起来到了掠夺者之乡——撒雷母。撒雷母王基辅尔听说艾妲用贝笛驱走了沙乌达虚，便很想看看这是个什么样的奇女子，艾妲则借机夺剑欲刺杀基辅尔，却被基辅尔一掌将剑击为两段。基辅尔不怒反哈哈大笑，他告诉艾妲撒雷母先知曾留下预言：整个大陆依然困在“七日末”的回旋之中承受无尽的痛苦，但神也降临了一位圣女，她的歌声、她的生命将消弥世上的灾难，抚平灵魂的恐惧，改变这一切。而艾妲可能就是这位圣女，基辅尔答应恢复艾妲和她的朋友们的行动自由，并保障众人的生命安全。

恢复了自由的众人到撒雷母岛上各处参观游览，走出撒雷母的巨型宫殿，由撒雷母之傲01、08、17前往北岸港口。在撒雷母北岸03救下失足的婆婆艾玛，跟婆婆一起回到家里，墙上风铃引起了蕾咪的兴趣。这时密尼亚前来看望婆婆，她看起来好像有什么心事。艾妲来到艾玛家2楼，见密尼亚正摆弄着窗上的风铃，一见艾妲等人上来，便一声不吭地跑下楼去。来到艾玛家门外，密尼亚说艾玛是个坚强的婆婆。正说话间，一旁的老庞招呼密尼亚去喝酒，于是艾妲等人也跟着密尼亚一起来到了南岸酒馆。正当众人一边喝酒一边聊天的时候，突然传来消息说撒雷母派往通古斯的战船回来了，艾玛的丈夫老莫被水兽杀死。密尼亚一听就冲出酒馆，艾妲等人也无心继续喝酒。出酒馆由撒雷母南岸01、02到04、05，补给一下道具和装备，在南岸05最右边的屋中见到战士洛克，他说他心爱的大斧子被小偷偷走了，艾妲答应帮他找回斧子。由南岸02向上走旧岸山道01、02、05、08，找到第5块精灵坊传送石，这一次可以在精灵坊学到6种魔法口诀。从精灵坊回来后，众人来到旧岸港口，在破烂的战船上见到基辅尔正在给死去的老莫举行葬礼仪式。这时蕾咪发现船上还有水兽存在，密尼亚为了给老莫报仇也加入了艾妲的队伍。两次打倒水兽后，众人放火烧掉了战船。

在西峭壁上，众人望着大海感悟到了生存的意义。这时一艘华丽的飞空艇从眼前飘过，忽伦认出这就是带走水兽安多罗勒斯的空艇，于是众人向着空艇飞去的方向追去。向左来到九头岬，在九头岬02找到了那艘空艇，而另一边的洞中传来可怕的声音。密尼亚说那里就是撒雷母王所说的诅咒之地，以前从没有人敢进去。艾妲则一定要进去查个究竟，于是众人一起进入洞中，发现里面有许多漂亮的水晶。继续向前经海洞02、03来到海洞05，这里有3个拉环，将第1和第3个拉环拉下。然后继续走海洞04、06、07、08、09，在海洞10撞见大法老巴卡斯正在商议着什么事情，茱儿认出他就是在卡达克尔堡遇见过的那个老头。这时基辅尔大王走过来，在巴卡斯告退后引众人来到海潮之殿，他向众人讲述了海潮之剑的历史。原来海潮之剑是专门用来震摄沙乌达虚的，只要有人用剑劈开海潮，沙乌达虚就会退去。然而当19年前沙乌达虚再次出现时，却没人能将剑拔起，所有拔剑之人的灵魂都被剑所吞噬，于是撒雷母人便四处掠夺奴隶来祭祀海潮之剑。基辅尔说若想真正终结这末日之灾，就必须找到救世之人，在通过神的试炼后，吹响人鱼号角。这时突然大地

刺基辅尔大王

一阵震动，基辅尔感觉震源来自北岸，便让众人赶去那里支援。

由九头岬回到西峭壁，向右经过西峭壁03、04、01，来到北岸03，发现这里已经是水兽横行了，杀到北岸02见一头巨型水兽正与撒雷母士兵对峙。众人立刻冲上去大战水兽（Boss战，建议先存盘），击败水兽后密尼亚为保护基辅尔身受重伤。御医诊治后说需要北荒之地翼龙鸟的毒胆汁为药引才可医治，于是艾妲等人准备前往北荒之地。

出王宫来到撒雷母北岸，先在北岸02补给一下武器道具，然后到北岸01说出密语“11、58、15”骗过守卫，进入奴隶货仓02见到那个偷斧子的贼。问过话后返回北岸03坐船来到南岸，先去南岸05找战士洛克告诉他斧子的下落，得到3个水之素的回报，然后再去南岸03找老巴特出海。接下来需要在大地图上航海，先直线向上走13格到达北海炼铁坊更新一下武器。然后再向左走3格向下走4格到达蛮女道具乡补充一下道具，之后再向上走7格，看到箭头标志后沿着箭头标出的河道开进去就可到达北荒之地。经过荒原04、09进入北荒遗迹，由遗迹07到遗迹10，在这里终于找到了翼龙鸟奔齐列斯，打败它后取得了毒胆，接着茱儿又解读了一下墙上的古代诗歌，但还无法完全理解。众人在老巴特的催促下返回到撒雷母，将毒胆交给御医，密尼亚的伤有救了。

第十章 撒雷母天使

密尼亚终全痊愈了，基辅尔大王召开盛大的庆祝会，并册封艾妲为撒雷母天使。这时那个坏蛋亚契出现在会场中，还假惺惺地向艾妲敬酒。艾妲和忽伦离开大厅出外散步，就在忽伦不在身旁的时候，一个小孩给艾妲送来一封神秘书信，小孩说写信的人往殿后山道去了。看到小孩手中拿的面具，艾妲想到了肆罗，于是独自向殿后山道走去。再说茱儿和娜娜忽然发现蕾咪不见了踪影，两人正在窗前议论时，看见艾妲神秘地从下面走过，于是二人决定暗地跟踪。艾妲一直走到殿后山道05，见到有些古怪的蕾咪。蕾咪趁艾妲不备突然往艾妲嘴里塞了个东西，艾妲立刻变成了人鱼，原来蕾咪已经被巫元会的涅德泛控制住了。茱儿急忙让娜娜去找忽伦，自己留下来对付涅德泛。

娜娜回到撒雷母之傲01，往宫殿门口左边的路跑去，在撒雷母之傲11找到忽伦等人，众人又急忙赶往殿后山道。来到山道05，见茱儿已经被涅德泛的魔法困住了。见众人赶来，涅德泛抛下茱儿带着艾妲走掉了，留下慌了手脚的亚契指挥着蕾咪攻了上来，打败他们后蕾咪化成了一只小猫。亚契正要脚底抹油溜之大吉，却被肆罗拦住了去路。待他招出艾妲是被巫元会抓去了之后，肆罗将其杀死。由于茱儿受了伤，忽伦决定还是先送她回去疗伤要紧，而贝丁则仗着身材小巧，潜入巫元会中探查艾妲的情况，随后再搬救兵。当贝丁离开后，艾妲来到藏书阁03查阅各种书籍，当把所有能看的书都看过后，艾妲忽然感觉右边有一阵风吹过，于是来到右边，发现一根柱子上有个钥匙孔，使用贝丁的万能钥匙后，右边的墙壁打开了。走过藏书阁密道13、11、08、02，在01的最左边打开一个机关，然后一直走到藏书阁12，发现一座会发光的雕像……

忽伦等人在王宫与贝丁会合，众人立即赶往巫元会，然而巫元会守卫无论如何也不让众人通过，迫不得已只好硬闯了。由01右边的小门来到07，拉动第1和第3个铁环打开04的闸门。经过01、02、05、04进入03，拉动第1和第4个铁环解除09的魔法阵。经过06、09来到08，按照左下、左上、右上、右下的顺序按下4根石柱，打开13的禁制，同时从正中央的水晶上还掉下一个宝箱。然后再由09、11来到12，拉下第1和第3个铁环打开左侧的闸门，来到13按下一根石柱将向上的通路接通，而后向上走来到14，按中、右、左的顺序按下石柱连通道路。继续向上走经15、16来到31的阶梯处，进入右下角的小门来到29，在这里可以找到第6块精灵坊传送水精。回到阶梯由左下角的小门经过20、22到25，按从左到右的顺序按下4根石柱，打开16的闸门。接下来去26，在27打败一群强悍的士兵后进入藏书阁。来到藏书阁03时如果让贝丁去看最右边书架最上排右边那本书（让贝丁站在灯柱前比较容易点到那本书），就可以得到“阁楼藏书”，贝丁准备拿去跟所罗换东西。继续向前进入藏书阁密道，直接前往密道14，见艾妲正站在雕像前面。突然雕像向众人发起了攻击（Boss战），一番苦战后终于将雕像打败，它身后的石门也打开了（这时点击雕像可以全体回复最佳状态，并得到一些物品）。进入石门众人发现原来是卡达克尔堡的那只水兽安多罗勒斯被藏在这里，艾妲说在右边有奇怪的呻吟声，于是众人又前往右边密道，从右下角的门进去后看见一个被锁着的人。这时出现了一位婆婆，她说这个人就是撒雷母王拜恩的次子萨卡殿下，19年前爱上了将要献祭的圣女乌丽奴，并生下了密尼亚。当乌丽奴最终被献祭时他拔起海潮之剑击退了沙乌达虚，但由于灵魂受到剑的禁锢而使他变得疯狂。这时大法老巴卡斯率众赶到，他说沙乌达虚实际上是魔神沙贝德的残余魔力，海潮之剑也只能驱逐它而不能消灭它。要想消灭它就必须将安多罗勒斯炼化成熟，而炼化的关键就是人鱼艾妲。忽伦让艾妲先逃，自己和其他人一起拦住巴卡斯，怎奈忽伦等人均不是巴卡斯的对手（此战必败），而艾妲也被基辅尔击晕落入了巴卡斯之手。


基辅尔封艾妲为撒雷母天使。



娜娜的布娃娃攻击。

第十一章 瓦尔德拉克

艾妲终于被巴卡斯送上了海祭的飞空艇，眼看空艇缓缓驶离，忽伦正焦急间，肆罗驾船前来接应，于是众人乘坐肆罗的船一直向左追去。登上大船后，茱儿突然领悟到北荒之地古代诗歌的含义，说如果让安多罗勒斯与沙乌达虚融合，所有人的灵魂就都将被毁灭。当前

终极魔法学习方法：

当第7次造访精灵坊时，就可以去找精灵们学习终极魔法了，以下是这些精灵的所在位置及学习方法：

淘气精灵：在精灵坊02找猜谜精灵说话，它会给你个谜语提示，你会很容易联想到月亮，那么在画面背景中的那个大月亮与两根尖尖树枝交会的地方就可以找到淘气精灵。按它的提问选择符石“H、G、N、Y、K”就可以学会飓风术。

耍赖精灵：到精灵坊05找贪玩精灵挑战密码盘Level 4，必须在5步内完成，设定左上角为一，右上角为三，左下角为七，右下角为九，则：一八对调、二五对调、一四对调、四六对调、二四对调。完成后得知耍赖精灵就在图腾柱的右边，于是回到精灵坊08图腾柱那里，在导游精灵右边的树叶处找到耍赖精灵，按照它的提问选择符石“B、T、U、Th、Ul”就可以学会岩巨人术。

刁难精灵：到精灵坊07找敲竹杠精灵，被敲走1000元钱后得知刁难精灵的位置，不过这家伙为了刁难你，过一会儿就换一个地方，如果你过一段时间还找不到它，它就会说：“我有那么难找吗？”这就意味着你必须再被敲一次竹杠，重新再来。通常刁难精灵会首先躲藏在那棵粗大的绿色大树后面，所以你可以站在树干前跟敲竹杠精灵讲话，而后马上用鼠标在树干中段位置搜索，就能找出刁难精灵。刁难精灵现身后让你去找泡汤精灵学魔法，于是来到精灵坊09，那个在石头上睡觉的就是泡汤精灵，按照它的提问选择符石“E、M、P、I、K”就可以学会火凤凰术。

捣蛋精灵：到精灵坊01，一直往左走，由于你身上带着体力果和智力果，鬼扯精灵便现身告诉你，捣蛋精灵其实就是图腾柱边上的那个导游。于是你去图腾柱那里找导游精灵，但导游精灵说鬼扯精灵是在胡扯，于是你再次去找鬼扯精灵，鬼扯精灵要你去找个证人来证明谁在鬼扯。你到精灵坊07去问老实精灵，证明确实是鬼扯精灵在鬼扯，于是再去精灵坊01，这回鬼扯灵精认栽了，老实交待捣蛋精灵就躲在上方。到上方找到捣蛋精灵（怎么变成“淘气精灵”了？），按照它的提问选择符石“E、G、N、I、L”就可以学会冰龙术。

调皮精灵：到精灵坊01最左边找迷糊精灵，它会说出调皮精灵的一些线索。而后当你来到精灵坊04的大树前时，由于你身上带着速力果，会引来飞毛腿精灵，它会立刻把调皮精灵揪过来。与调皮精灵对话，按照它的提问选择符石“D、M、D、R、Ng、S”就可以学会剑圣术。

搞怪精灵：在精灵坊01左边的树杈上趴着磕睡精灵，必须用苏活草才能叫醒它，得知搞怪精灵躲在温泉里。来到温泉，走到那棵大树的后面，搞怪精灵就躲在树干左边一点最顶部的位置。找到它后按照它的提问选择符石“B、O、N、Th、K”就可以学会狱魔之怒。



终于可以学终极魔法了。



蕾咪拳打巴卡斯。

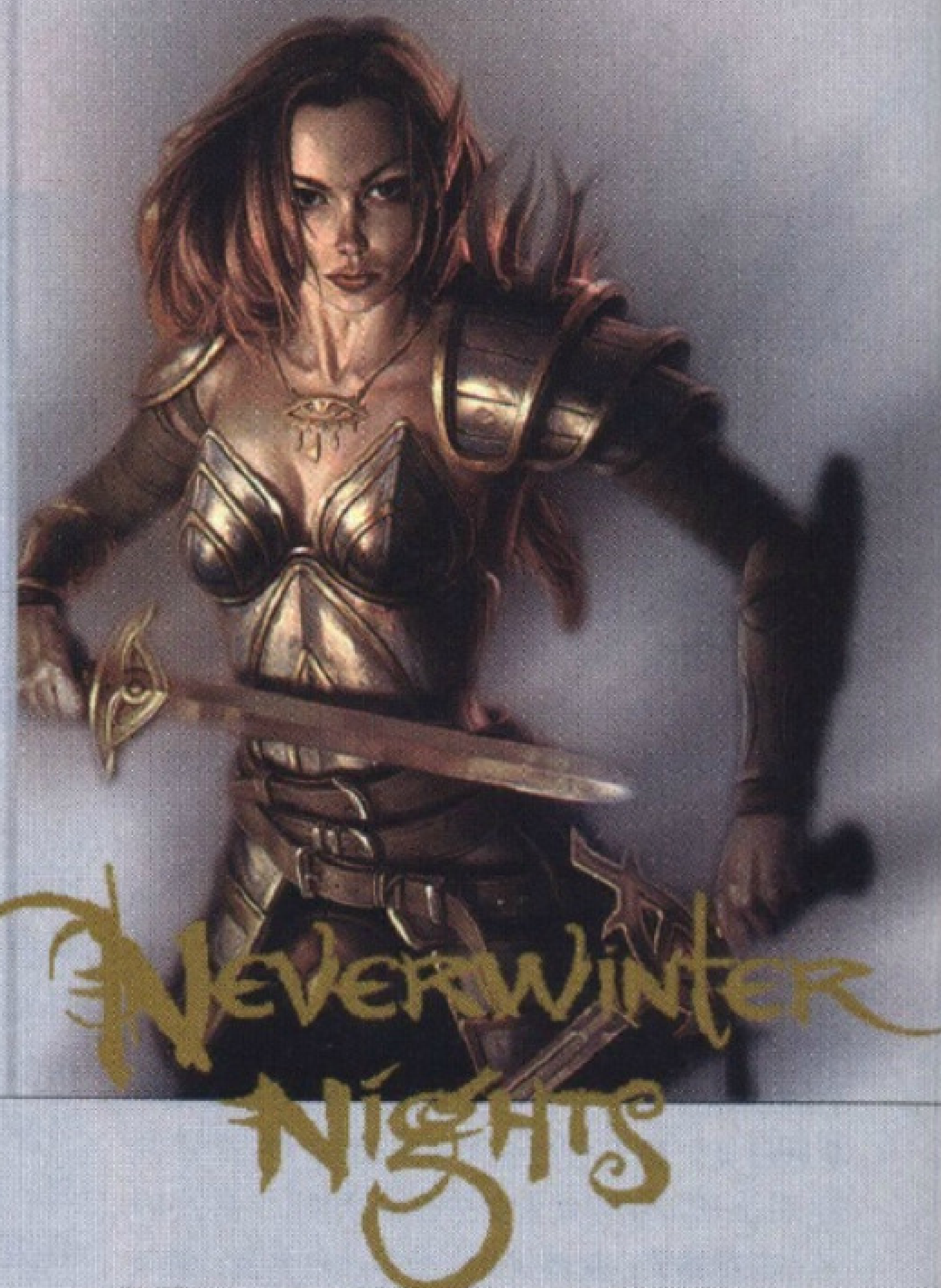
还是先救艾妲要紧，于是众人在昆柏尔那里补给一下，在所罗那里休整好后，沿着船头铁链一直向左上跑去。来到飞空艇左护船10，向左经过04最左边的出口来到07，在这里见到一个巨大的怨灵，打败它后经过铁链桥登上主护船。由主护船01一直向左边跑，经过03、05，到18见到被魔法捆缚的艾妲。这时巨大的鱼化守护者出现在身后，将它们消灭后救下了艾妲。艾妲说还有许多奴隶需要解救，于是众人又前往主护船08、20、10、11、21救出5批奴隶，而后又经过04前往右护船的07、15、16、17、21救出5批奴隶，另外在右护船11还找到了第7块精灵坊传送水晶，这次到精灵坊可以学到6种终极魔法。将奴隶全部救出后回到主护船01，如果此时主角说出“所有人均已撤离……”，则表示已完成奴隶拯救任务，可以去左护船了。来到左护船上发现沙乌达虚来了，必须立刻切断连接3艘护船的铁链桥。于是众人前往左护船08和18，启动3个卡榫使链桥脱落，然后再去07启动卡榫将最后一根链桥切断。这时沙乌达虚及大量水兽正扑向亚萨城和撒雷母岛，肆罗让所罗驾驶左护船，自己去找艾妲等人。过了一会儿所罗发现航速明显变慢，似乎是船尾出了问题。于是艾妲等人去船尾查看，原来是巨兽伊弗勒斯爬上了船，打倒它后船速恢复正常。肆罗拿出乌丽奴项链交给艾妲，说只有将乌丽奴项链与西芙项链结合起来，才能拔起海潮之剑，消灭沙乌达虚。

众人由西峭壁登陆，在西峭壁01碰到老庞。老庞说基辅尔大王去诅咒之地了，于是众人赶往九头岬，在九头岬02再次打倒伊弗勒斯，进入海洞。在海洞14，艾妲和茱儿被震落的巨石挡在了另一边，密尼亚说还有其它路可以绕过去。在离开前先到右边触摸一下传送水晶，最后一次拜访精灵坊。回来后前往海洞05，拉动第1和第3个环，再开启一旁的水晶机关，由海洞16绕到14的另一头，发现茱儿中了涅德泛的瞑虫术，将涅德泛打跑后（Boss战，这家伙血暴长），如果领队是忽伦可以捡起地上的炽焰长剑（如果捡不起来，可以进入前面的拔剑之路再回来，就能捡起来了）。进入拔剑之路，到03取得火灵珠，经过04、09、13、10、12，到11使用火灵珠接通石桥，取得风灵珠，再回到13，到14取得地灵珠，再回到09，经06到08使用风灵珠接通07的路，然后再去15使用地灵珠。最后来到封印之门前，打败两只守门巨兽后开启了封印之门，然后延着曲折的通路跑进海潮之殿（建议在此存档，再往后就没机会了），在海潮之殿02遇到大长老巴卡斯。双方话不投机立刻动武，击败他后密尼亚欲举剑杀之，却被基辅尔喝住，原来巴卡斯就是乌丽奴的父亲，是密尼亚的外祖父。忽然艾妲看见妹妹丽芙从前面走来，跑到近前却发现并不是妹妹，而是来自通古斯的萨满鞑鲁斯。忽伦发现巴卡斯的心智正是被鞑鲁斯所控制着，这时巴卡斯突然袭击忽伦，茱儿挺身挡下致命一击。接着巴卡斯化作一团光拉着艾妲冲向鞑鲁斯打开的魔法阵，肆罗一见立刻放出式神将艾妲救了回来。随着一声吼叫，最终进化完成的安多罗勒斯出现在空中，这是最后的决战，打败它后艾妲拔起海潮之剑，将沙乌达虚击退。

大海恢复了湛蓝，和平的阳光重新照耀着撒雷母。然而在人鱼号角还未吹响之前，“神罚”的灾难还远没有结束。沙乌达虚走了，没有人知道它什么时候还会再来……

艾妲谢绝了基辅尔大王的挽留，她还要继续去寻找失散的妹妹丽芙，下一个目的地就是肆罗的故乡——遥远的通古斯。但不论走到哪里，忽伦都会陪在她左右，因为她永远是忽伦心中最值得呵护的对象……

名作出资料片，似已成无可避免的铁律。《古城阴影》就是《无冬之夜》的第一部资料片，它由Floodgate和Bioware联合开发。Floodgate是《神偷》系列主创人员重新成立的一个新工作室，此番牛刀小试，表现出不凡的功力；Bioware自不必多说，是《博德之门》系列和《无冬之夜》的技术主创，在RPG设计领域处于巅峰领潮地位。发行商Atari以前多代理其它平台上的游戏，近几年来转而重视PC平台，发行过UT2003、《文明3——征服》等名作。《古城阴影》讲述了一名隐居魔法师的大弟子临危受命追寻4件失窃宝物、救活导师并深入古城遗迹阻止邪恶势力复活图谋的英勇事迹。它提供了约30小时的刺激探险，相对于原作短小精悍，情节结构更胜一筹。



无冬之夜 古城阴影 Shadows of Undrentide

■湖南 游侠天奕（本刊特约作者）

总评	87
制作	BioWare
发行	Atari/北京阳光娱动
载体	CD×1
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win9X/2000/ME/XP



画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：1.2GB

在费朗大陆遥远的北部荒地，星罗棋布地散布着一些小村镇，恶劣的气候使得没什么人愿意去那些地方定居，只有怀着某种躲避意图的人例外。一生都在探险的矮人侠客Drogan，携带着Harpers组织交与的4件宝物，隐居在一个名为Hilltop的小镇，闲暇之余，他收了几名弟子，传授武艺和魔法。你就是Drogan的大弟子，经过多年的学习后，即将接受最后的考验。出房屋与几位师弟、师妹交流，突闻打斗声，使用导师所给的戒指（Ring of Mystra）即被传送至Drogan的客厅，目睹导师被围攻、毒倒的过程。马上投入战斗，在恰好赶到的Harpers女侠帮助下，消灭屋中怪物，却发现那秘藏的4件宝物丢失了。去地下室找小精灵，回答其谜题（最后一题答案是6），获得3颗传送石（在第一章的探险中可随时使用Mystra戒指返回Drogan的住所，总共3次）。选择一位师弟或师妹随行，出门去追寻那4件宝物。



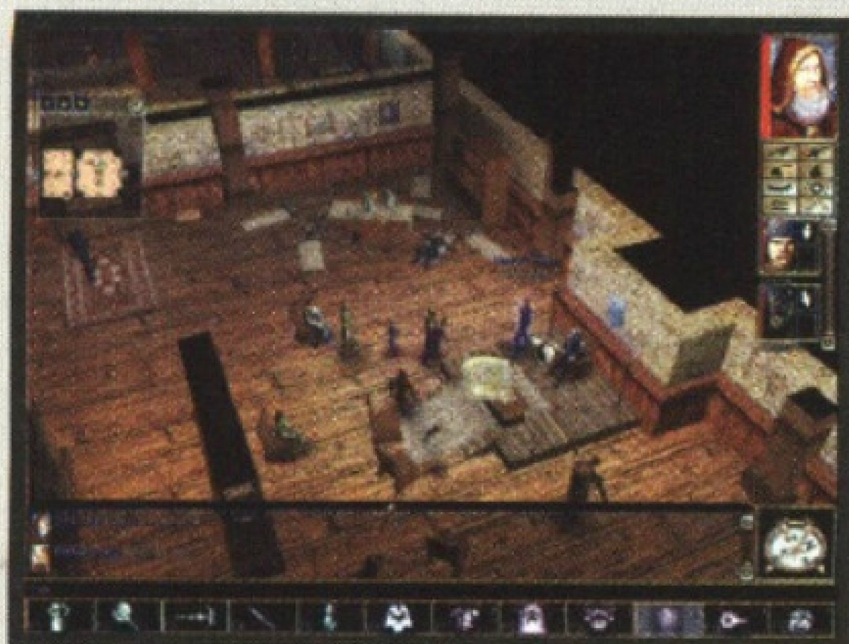
第一章 雪原村镇

Hilltop西区的设施有镇长室、酒馆、铁匠铺、药剂店。在镇长室，镇长助理Haniah请你消除假扮先知的无赖Piper的影响。在街上找到Piper，或恐吓之，或去铁匠屋要回其旧剑，他即离开村镇，镇长的病也就好了。在酒馆，一群Kobolds被困在厨房，绑架了厨师Mara作为人质。向怪物提出以自己作替换，换得Mara的自由，再劝说怪物你能确保其安全离开，即彼此相安。来到Hilltop东区，在丁字路口遇红衣巫师Szaren，按其意愿向镇长转达请求，虽为镇长断然拒绝，但回复Szaren后也能获得经验点。在Szaren附近，Nora Blake一家被洗劫，冲进屋内干掉怪物，在2楼救下婴儿（从1楼尸体上搜得宝石，换得婴儿的安全）。商队则述说遭抢劫的痛苦，到场景北部的农场搜索一番，发现怪物逃走的方向。

山脚

出村。在拐弯处遇猎手Ferran，他目睹了袭击Hilltop村的Kobold遭Gnoll伏击的经过，并希望找到一种神奇的名为Shadow Hart的鹿。该鹿在场景东北，提醒之，使其避开猎手的追捕。在东北还发现住户Nathan，他女儿被山巨人Rumgut虏走。去西北Rumgut的洞穴，有数种方法可救MM，这里推荐的方法是向山巨人要求将





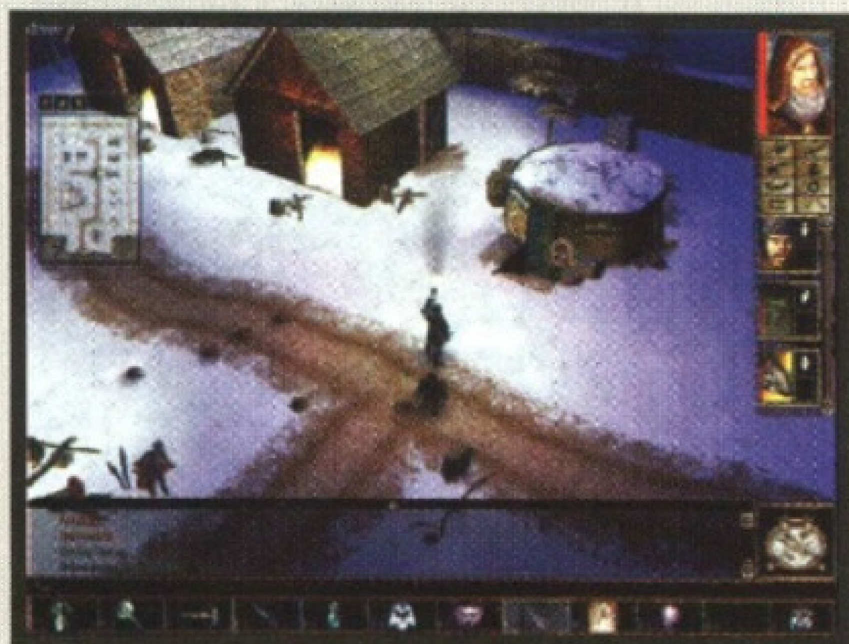
在镇长室接分支任务。



先完成骑士魂魄的任务将大有好处。



沿着标有红点的路线前往中央。



保存完好的房屋只有Deekin的藏身地。

你也关进去，之后和MM对话并挖掘一条暗道逃出洞外。在场景南部遇到一名叫Deekin的Kobold，它透露恶龙Tymofarrar是此次Kobold袭击Hilltop村的幕后指使。Deekin虽拥有4宝物之一的雕像塔，却不慎摔碎了它，你答应代为向龙Tymofarrar请求解脱其奴隶身份的要求。

场景中部的墓穴是此区的主要探索地点。轻松杀过上层，其中西面房间的雕像可加血治病，东面房间暂时进不去。下至第2层，立即左转，从骑士魂魄（Spirit of Nilmaldor）处接任务。返回走廊，砸开挡路的箱子（鼠标右键点在箱子上，再选Bash）。前行并进左边大房，消灭众多大蜘蛛，破坏蜘蛛卵，就能从骑士魂魄那里了解克制躲避在此的Kobold的方法。穿过走廊，绕到东南角，站立一会儿，可发现秘门。进入秘室，取头盔、拨机关，再出门左转。盘踞在屋内的Kobold并不轻易放人进去，只有在消除其疑虑后才可以进入。进门立即踩在门边的机关地板上，散发出的毒雾令众Kobold晕倒，趁机歼灭它们，夺得四宝物之一的僵尸手。在隔壁房间搜得一柄古剑，送到西北角交给一魂魄，使其安息，并获回赠。回第1层，进东面房间，要取得神秘宝物必须绕过一片机关陷阱。沿着标有红色点的地板走方能取得物品，但必须走右侧（有滩血）才可安全离开。

洞穴

从山脚区东北进入山脉中Kobold族的洞穴，它分上下两层，上层相当大，谨慎探索，一路提防陷阱。作战采用同伴、宠物、召唤生物、自己施展魔法的方法，一路推进并不困难。从左下角出发，先到一间空荡荡的大洞穴，中央的箱子是个陷阱，别去动它。四周分布着4个小洞穴，扫荡其中之敌，注意到每个洞穴中都插了一些彩色旗帜，而且各有1个杠杆机关。按照红、灰、蓝、黄的顺序依次拨动4个洞穴里的机关，打开北端的4道大门。穿过走廊，抵达东北部的开阔大厅，不用理会那些Kobold工人，它们没有威胁性。南下到牢房区干掉守卫，与关在最里面的Klumph交谈，答应帮其恢复Kobold首领的地位。到隔壁找到现任首领Arzig，它拒绝交出统治权杖，只好开打。Arzig的魔法防御力不错，苦战后夺得权杖，交给Klumph，随即跟随它到东南角。Klumph令喽罗拉起巨石，方便你进入下层洞穴。突破拦截，抵达冰河边，将驻守在此的头目Klonk击成重伤，它即往后逃跑，切不可追击，河对岸有大量弓兵。将同伴和宠物带到旁边，令其站立不动，自己去打开牛栏的门并避开冲出来的公牛。公牛群将消灭河对岸的所有敌人，此时即可安全过河，进入龙Tymofarrar所在的洞穴。与龙交谈，用词尽量客气。它说抢宝物是受一名叫J'nah的女子诱惑，却被后者出卖，龙许诺以J'nah的死来换取Deekin的自由。

森林

由山脚区的南部进入High森林，这儿有许多洞穴，中部的两个洞穴相通，其中央密室的门钥匙须到森林西北部的强盗窝里夺取。密室里藏有宝物，不过守护的木乃伊挺难对付，用酸系魔法效果好。森林东北部有个小飞龙洞穴，清除怪物后可捡得龙蛋，拿到西北的渔夫家可卖高价。此区的关键地点是位于东北的Gnoll洞穴，里面的Gnoll容易对付，陷阱也不多。探索整个洞穴，可完成3个救人任务，依

次是东部牢笼里的Glendir、西北牢房区的一群Kobold（他们透露Gnoll夺了Dragon Tooth）和中部奴隶区的一批村庄幸存者。完成这些慈善工作后，由场景中央往北，与Gnoll族头目Gishnak交谈，达成共同对付女巫J'nah的联盟，然后用所获的钥匙进入下层洞穴。

迷宫

你位于迷宫的中央，拨动地面上的杠杆机关，它将轮流开启旁边的4道门。只有经过深入探索，摧毁水、火、气、土4个魔法装置和守护的水、火、气、土4个魔法元素后，方能打开正门。依次探索，别走多余的路，依照地图尽快杀往魔法元素所在的房间。过程中将遇到一些飞鸟的攻击，它们倒好应付，糟糕的是众多无法侦测、无法排除的陷阱，令队伍不断减血。在每个转弯或丁字路口，都会发生朝向道路各方向的魔法攻击，对付之策是尽量贴着墙壁走。先用魔法箭（Magic Missle）摧毁元素装置，再找到魔法元素所在房间，进屋击毙之，随后马上会被传送回主厅，然后再打开下一道门。当消灭4个元素后，在旁边的小房间查看魔法水池，选择扔块标志物（Token）进水池的选项，即可得到1座祭坛（建议选择土元素的小祭坛）。最后走开启的大门，与女巫J'nah展开大战。

恶战

女巫J'nah试图和你联手对付贪婪欺诈的龙Tymofarrar，但考虑到必须要从她身上夺取一件宝物，所以战斗不可避免。与她的战斗是第一章中最艰苦的一战，普通魔法对其无效。开战前，使用小祭坛召唤出土元素，朝队伍施展Ghost Image之类的防护型魔法，并备好2个3级召唤生物术和1个隐身术。开战后先用酸箭术、魔法箭打击J'nah，然后赶紧后撤，尽力避开J'nah链状闪电的打击。此时Gnoll酋长赶来增援，你可使用隐身术，不断给同伴进行治疗或施展召唤生物术。主要以物理攻击的方法击倒J'nah，从其身上搜得一件冰系道具和宝物龙齿。到隔壁房间找萤火虫Azith即被传送出洞穴。

水晶

将龙齿送回Hilltop镇，顺便完成为Drogan解毒的任务，即去药剂店购买2样草药，再去酒馆的厨房找Mara要得第3味药（若Mara事先已死，则可在厨房中搜得）。接着回到龙Tymofarrar的藏身处，它背信弃义，拒绝兑现诺言，并首先发动攻击。使用从J'nah那儿夺来的冰系道具，将自己变为一个高大的冰巨人，与恶龙对砍，将其击毙，搜得第3件宝物——面具。再由Hilltop山脚区往东的出口进入已遭焚毁的Blumberg村，肃清那儿的Gnoll，进入唯一完好的房屋，见到Deekin。将恶龙Tymofarrar已死的消息告之，获赠第4件宝物——破碎的雕像塔。将4件宝物都送回Hilltop，Drogan已复原，在审查4件宝物后，惊讶地发现雕像塔里藏着一颗蕴藏着强大能量的水晶。为了鉴别出它的作用，你必须随同商队一起穿过沙漠，寻找Drogan的旧友Garrick求其鉴定，Drogan自己则去向Harper组织汇报。

第二章 沙漠废墟

向导

经过数周的艰难旅行，商队穿过了雪脉山原，抵达一望无垠的Anauroch沙漠。夜幕降临，众人停下来休息，正与Katriana闲聊间，突遭蝎子怪围攻。众人奋起抵抗，歼灭众怪，清点人员后发现向导Zidan失踪了。往四周搜寻，钻入蝎怪洞穴。第1层很小，干掉几个蝎子怪，下至第2层，出



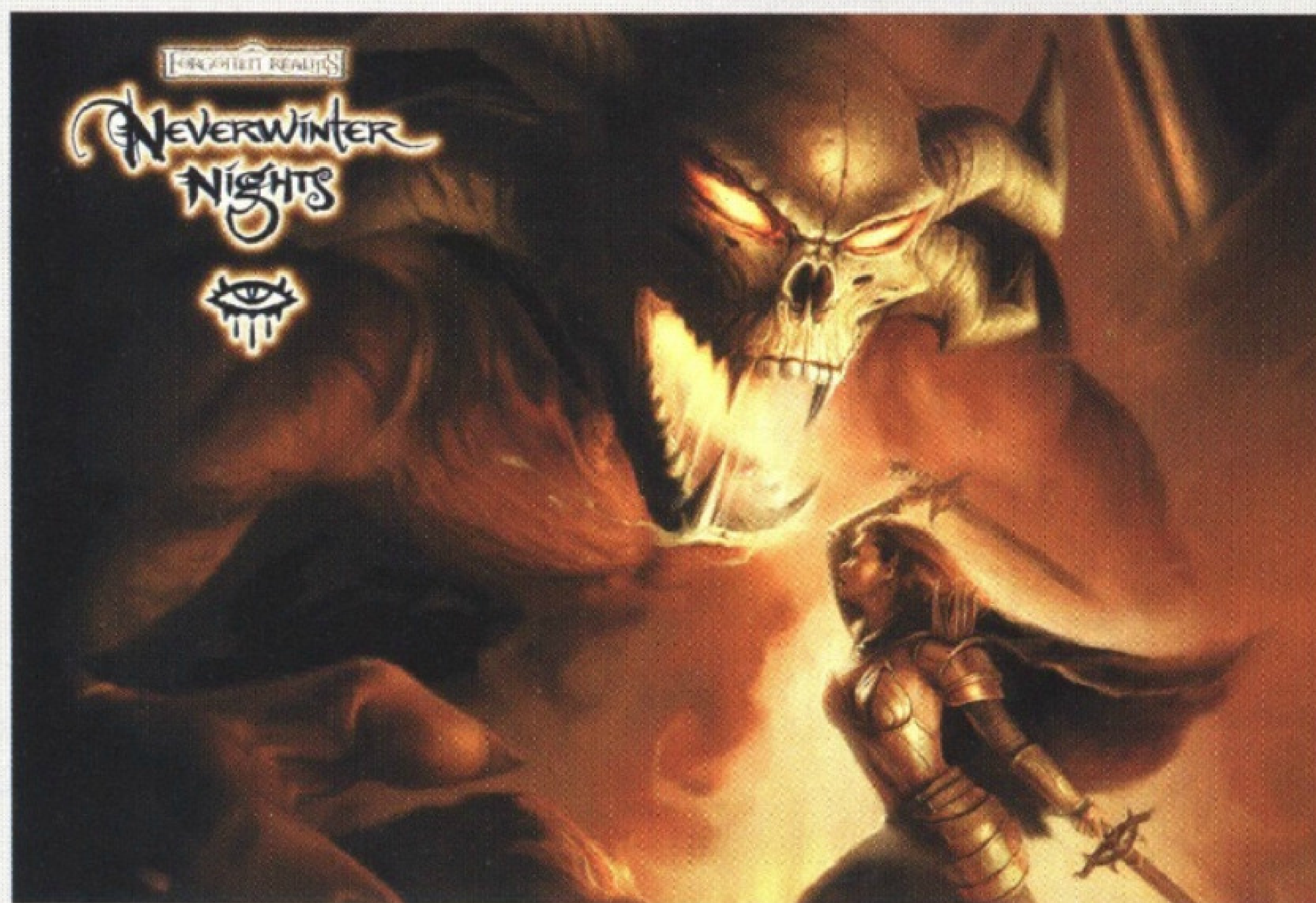
Gnoll酋长率精锐武士前来增援。



变为高大的冰巨人与恶龙对砍。



商队突遭众多蝎子怪攻击。



现于西北角。谨慎搜索，提防陷阱和怪物，每到1个开阔房间，就会遇到一群蝎子怪。进入中部大房间时，四周的门会自动关上，然后跑出一只麒麟（Manticore）。击败它后，到场景西南部下第3层，与蝎怪牧师及其众多喽罗一场大战，战斗中注意让魔法师靠后，然后上中央高台，施展攻击魔法打碎祭坛，救下即将被献祭的向导Zidan。返回第2层，在其南部撬开铁门，进宝藏室搜刮一番，再送向导回商队驻地，队伍才得以继续前行。



水源

因储备用水日渐紧张，必须找当地部落请求给予补给。绕过山谷，发现当地部落正遭僵尸攻击，协助消灭怪物，与酋长Ali对话，获悉此地水源被一个亡灵巫师控制了。探索场景，肃清所有僵尸，绕到场景西北角，进入墓穴，出现于第1层东北部。此区设下了多重考验：初期别走正道，由走廊里的秘门穿至开阔大厅，消灭所有骷髅；前方小厅里有4座雕像，让队友不动，自己去探索并马上回撤，等雕像放出的毒雾消散后再继续前进；在两侧有喷火球机关的狭窄走廊，拨两边的杠杆机关，调节两道机关吐火球的节奏，找准时机1个人冲进白色雾区，这儿是安全的；对于前方的两道喷火走廊，也是用同样的方法，不过这儿的节奏更难掌握；最后一道考验是杀过西南角有许多柱子的房间，拐过长走廊，遭遇强力暗黑守卫的拦截，必须全力以赴才能击败它们。至于沿途的不少石像鬼机关，只需用魔法摧毁石像鬼即可，然后由场景东南部下第2层。

取出Jergal雕像眼睛里的两颗红宝石，雕像即变为一名强力武士，围攻并击毙之。由侧面长廊（提防陷阱）绕到Kel-Garas所在的大厅，与之展开恶战。多准备隐身术和召唤生物术，初期以酸箭术伤Kel-Garas，再用火球术打击两个冲上来的守卫，接着施展隐身术躲起来，让召唤生物和队友去承担Kel-Garas的强力打击魔法，之后不断召唤生物和使用医疗包，保持在隐身状态，以队友、宠物、召唤生物的围攻击毙Kel-Garas，搜得枯萎魔杖（Rod of



将枯萎魔杖放上祭坛，彻底摧毁Kel-Garas。



废墟外的挖宝人营地遍地死尸。

Blight），回地面，将其送往Morninglord祭室。消灭怪物后，惊讶地发现Kel-Garas竟然再次出现，好在Ali及其族中精锐战士赶来支援。趁Kel-Garas被缠住之机，待祭坛前的刀锋阵消失，就在隐身术保护下从侧面绕过去，将枯萎魔杖放入祭坛，从而彻底摧毁Kel-Garas，而后部落和商队才获得了洁净的水源。

村落

抵达Ao部落，他们就位于传说中Netheril帝国废墟的旁边。进入神庙，正巧遇上Drogan所委托要找的人Garrick。对其疗伤，从其口中获悉一名神秘的邪恶女巫进入了地下废墟，正在摸索如何启动通往Netheril帝国遗迹的传送门。他鉴定了你带来的那颗水晶，认定它是一颗Mythallar，其蕴藏的能量足以重新复活古Netheril文明。接着他确定了你的任务：到地下废墟追踪邪恶女巫。在出发前，可先完成这儿的几个分支任务。由于商队的Torias和村里的商人Musharak都希望得到当地出产的葡萄酒，因此与神庙里的牧师交谈，回答其谜题，答案是生命，旁边的信徒就会朝你顶礼膜拜，其中两人还各给了一件很不错的宝物。向牧师说明Musharak的愿望，再回去劝说Musharak改而信奉Ao教，持其信物见牧师，Musharak就可出售葡萄酒了。去他那儿买一瓶（与他交易很实惠），交给Torias即可。

废墟

由村落北面的瀑布进入风谷（Valley of Winds），巡察一番惨遭屠杀的营地，在深洞边缘钻入地下废墟（Excavaled Ruins）。里面很大，秘密也多，怪物主要是各类Slaad。按逆时针方向探索，到场景东北角发现一根矮柱子上有颗魔法球。等你升到第9级时再来这儿，朝它施展3个防御型魔法，推荐初级精神抵御术、延长的改良隐身术和延长的石皮术，即获得一根防御魔杖（Spellstaff），它可每日施展2项攻击魔法各1次、你所附于其上的3个防御魔法各1次。绕至西部的一个小房间，遇到一个机器守卫，它守护着一具骷髅。干掉旁边的Slaad，出门转至中央大厅，在水池边会有一场大战。可将众敌引到机器守卫所在的房间，让后者帮助灭敌。肃清后，由水池钻入巨型蚂蚁的洞穴，一路消灭拦截的蚂蚁。当蚁后


在这个魔法球处获得防御魔杖。


导师Drogan及时赶到了传送大厅。


许多强力生物都被石化的事实颇为诡异。

出声询问时，在Talk项里说话可消除敌意，然后一路前行，见到蚁后，获得其帮助联合对敌的承诺（以所赠的圆球召唤其协助）。

回到中央大厅，打开北面的石门，看到邪恶女巫成功启动了传送门并离开，其喽罗朝队伍涌来，其中灰Slaad特别厉害，它能不断召唤出红Slaad。我方或者使用蚁后的帮助，或者将敌分批引到机器守卫处。肃清后，自己以隐形术偷骷髅身上的物品，可躲开机器守卫的攻击。骷髅身上有个将石化之人复原的宝物，带着它在进入中央大厅门口旁的走廊墙壁上发现一道秘门，一进去就遭众多蜥蜴攻击。于是你自己先隐身，以宝物解救被石化了的队友，并不断召唤生物，干掉所有蜥蜴。前行救活一头被石化了的麒麟（其智力题答案分别是：Pride、10个男性和6个女性），它透露了隔壁奇特机关的用途。到隔壁，在机关旁的两个坛子里分别放入一颗红宝石，得到一颗可施展20次Spell Mantle术的魔法石。若根据旁边的石碑碑文放入其它物品，所得魔法石提供的魔法也将不同。

回到传送大厅，导师Drogan正好赶到，现在要设法启动传送门。在大厅两侧分布着6个小房间，每个房间都有一根嵌着按钮的石柱。在6根石柱前放置不同的物品作标记，再于传送大厅察看魔法球，即得知该拨动哪个房间的按钮。按照面对魔法球的方位，顺序是右1、左2、左3、右3、左1、右2，按下全部6个按钮后，传送门即被激活。兴奋的Drogan一不小心中了邪恶女巫临走前设下的陷阱，以生命的代价将你传送到传说中的Netheril帝国遗迹。你出现于一座古老的山谷中，前行发现几乎所有怪物和士兵都被石化了！抵达最北端，在祭坛上遇见邪恶女巫，得知她叫Heurodis。在将你石化后，她夺走了水晶宝石并开始举行仪式，试图让古城Undrentide重新在沙漠里耸立起来。



第三章 古城遗迹

机器守卫

在地动山摇中，一群Asabi小怪物发现了你这座雕像。这群盗墓者刚将“雕像”带到头目Ashtara处，古城Undrentide耸立时引发的塌方便堵死了出口，所有人都出不去了。Ashtara把你救活，却将你当奴隶使用，你奉命干掉古城里的10个机器守卫。先救活被石化的队友，再探索场景，以Ashtara所在的场景为中心区，旁边散布着西、北、东3个场景，在4个区里各有2至3名机器守卫，探索过程中还不时会遇上强力蜘蛛和甲壳虫的攻击，不过它们并不会构成真正的威胁。别与机器守卫硬拼，先去北区，与机器守卫Butler交谈，获得对付它们的线索。在它所处房间里有个小隔间，进去撬开棺材，取出里面的戒指。之后每遇上机器守卫就使用这枚戒指，即可定住目标并使之只剩一丝血，这样一来，消灭10个机器守卫就轻而易举了。回复Ashtara后，就可以在古城里自由行动了。

黑暗之风

先去西区，进巧匠塔（Arcanists' Tower）。在第1层从Dagget Filth处获知一些线索，上2楼，此层场景必须经由阴影空间相连。走到一块区域的尽头，击毙出现的阴影怪物后捡阴影宝石，再由阴影传送门（Shadow Portal）抵达阴影空间。就这样，在阴影空间和巧匠塔之间来回传送，最终抵达2楼东北部的高台。途中遭遇数次群敌围攻，需准备几个大范围杀伤法术。上至最高层，目睹阴影之王偷走了“黑暗之风”（Dark Wind）。冲过去干掉喽罗，在东南房间搜得便携式传送门（Portable Door），启动之，穿过它追向阴影之王的老巢。此战艰苦，注意利用与敌处石碑对角的地形特点，来回变换位置，从

不同的方向攻击阴影之王及其喽罗。取胜后夺得黑暗之风，返回巧匠塔顶层，打开闪电门，再原路返回中心区。

智慧之风

第2个目标是东区的图书馆。此区很小，只有5个房间，多准备火球术等大范围杀伤魔法，经受与众敌恶战的考验。在西北房间发现两本书，一本是空白的，另一本则是一个乞丐的故事。读那个故事，即被传送到一片树林中，与乞丐William Rey交谈，得知其心爱的女友Jendials被抢走的故事。进旁边的洞穴，用链状闪电术对付内室的众多强力怪物，苦战胜利后发现Jendials已经死了。搜索房间，得到一支笔。打开旁边的小屋，看那儿的书，被传送到地狱空间。在这片火海世界，大魔法师Karsus正在被魔鬼们折磨，他就是女巫Heurodis的老师。上去帮忙，消灭众多Succubus，再与其交谈，Karsus对自己的恶行很后悔，并赠给一瓶用他的血做成的墨水。由隔壁小房间回到图书馆，用笔、墨改写乞丐的故事，再次被传送到祭室，William与女友Jendials结局圆满。再转至地狱，改写Karsus的故事，第二次传送回图书馆。在空白书上写故事，被传送至一片隔离区域，Karsus和William也在这儿，在他们的帮助下围攻智慧之风（Wise Wind），后者对魔法基本免疫。取得智慧风球后，打开旁边的闪电门。

死亡之风

第3个风球躲在北区的陵墓塔（Crypt Tower）里。第1层遍地陷阱，泛着蓝光的棺材里每隔几秒就冒出一些僵尸来。控制队友的行动，自己施展Detect Traps术，并施展魔法摧毁视野内的所有棺材。经过漫长、细致的扫雷行动，肃清所有亡灵，在场景西部找得1把钥匙，用它上2楼。2楼有很多火人，不过并不惹你，虽然其散发的火焰会造成伤害，但快速找缝隙跑过去是比较容易的。由北端的门上第3层，这是一片迷宫区，六角形小隔间的墙壁不时起起落落，大厅里则散布着不少骷髅战士。贴着一侧边缘走，顺便探索侧面的房屋，可用火球术临时摧毁那些隔墙，利用短暂的间隙和队友集合。由北端上顶层，这儿的战斗最艰苦，大厅中央的死亡之风（Dead Wind）每隔一阵就召唤一群亡灵来对付你，其中有非常强大的大风僵尸（Greater Wind Zombie）。对付死亡之风的关键在于留神其绿色保护罩，该护罩只在其召唤了新亡灵后才消失约10秒钟，只有这时才能伤之。把握间隙，用链状闪电等强力魔法伤之，经过漫长的苦战，终于将其击毙，取得死亡风球，并打开最后一道闪电门，此时主角升至12级。

决战

凑齐3个风球后，由中心区进入风塔区，在西南部1个长方形箱子里放入3个风球，紫色的风塔即开出1条缝隙。拾阶而上进入塔内，出现于第1层的中央孤台上，旁边是4个大平台。由绳索转过去，消灭所有怪物，提防通道上的陷阱，多用大范围杀伤法术，走传送门上2楼。第2层中央深渊里的庞大怪物Tentacle Demon无法消灭，只能尽快避开它喷出的火焰。中央走廊连接着4个方向的相互隔离区域，必须杀至每个区域的尽头，拨下那儿的杠杆开关。为了引开中央的大怪物，可将找到的超重重肉放到血腥祭台上，4个隔离区里的怪物不会构成太大挑战。当扳下全部4个开关后，可就近上第3层，Heurodis就站在大厅中央，决斗很快开始。在地下废墟中探索谜题所找到的宝物在这儿可派上了大用——Spell Mantle术能抵消Heurodis强大的攻击魔法，而要击败她，则必须先用火球术摧毁环形排列的宝石能量传递链，之后方能对Heurodis造成损害。负隅顽抗的Heurodis召唤出大火元素，你则可施展隐身术避开其追击。当Heurodis倒下时，古城开始崩毁，你则借助传送门逃往了阴影空间……


由东北部的高台上3楼。


围攻智慧之风。


第2层中央深渊里的庞大怪物是无法消灭的。



网闻急报

《仙境传说》成都CHAOS服务器狩猎大赛火热进行



8月11日，《仙境传说》成都CHAOS服务器举行了一场别开生面的狩猎大赛。本次比赛预定于上午10:00～11:00举行，参赛者为报名参加仙境运动会的公会成员。有些公会因为没能及时报名错失了比赛机会，让人感到非常遗憾。上午10:06，主持狩猎大赛活动的GM宣布比赛正式开始，收集物品为小妖精的毛、蛋壳碎片和腐烂绷带，物品收集地点（比赛地点）由各公会自行选择，在规定时间内取得最多规定物品的工会将取得优胜。接下来，参赛的各公会成员争先恐后地进行了紧张的狩猎活动。有的公会在短短半小时内竟然收集了几千件战利品，让人刮目相看。最后，还是这些实力强劲的公会获得比赛的胜利。

《魔剑》最新世界"中央金世界"城市建立



近日，魔剑龙枪骑士团公会（Knights of Dragon Lance）正式宣布在魔剑最新世界"中央金世界"种下生命之树，成立了自己的国家！为了庆祝城市的建立，龙枪骑士团特别制作了一本附属职业资料电子书。这本电子书中详细记录了魔剑世界附职的详细资料。这着实方便了玩家了解游戏中所有附属职业的特点及能力。

"创世帝国"VS"流浪星空"大战在即

近日，《魔剑》世界中"创世帝国"公会正式对"流浪星空"公会宣战。战争的理由很简单：侵略。

随着《魔剑》城市的关闭，时间的推移，《魔剑》世界秩序已重新改写。随着一些大公会的发展，现有的领土已经不能满足公会的需要，于是便出现了这次"创世帝国"公会对"流浪星空"公会的侵略战争。

"创世帝国"此举引起了很多小公会的不满，已经有些自由人和公会已经宣布加入"流浪星空"阵营，对"创世帝国"进行反击。这次侵略战争的结果如何，我们拭目以待。

韩国网游排行榜（9月份）

1	天堂
2	A3
3	天堂2
4	MapleStroty
5	奇迹
6	Talesweaver
7	精灵
8	仙境传说
9	风之国度
10	Tantra-online
11	Crazy-arcade
12	Priest(牧师)
13	天上碑
14	凯旋
15	Seal-online
16	Survival Project
17	Risk Your Life
18	混乱冒险
19	ShiningLord
20	魔剑
21	4Leaf
22	Corum-online
23	DarkAden
24	AsheronCall2
25	红月
26	传奇3
27	HappyCity
28	骑士
29	命运
30	Fantasy Master

资料来源：www.rankey.com

台湾省网游排行榜（9月份）

1	天堂——亚丁王国
2	仙境传说
3	魔力宝贝
4	TalesWeaver
5	石器时代
6	吞食天地On-Line
7	A3
8	无尽的任务
9	命运
10	奇迹

资料来源：巴哈姆特电玩资讯站

网游大市场
仙境传说
头饰价格（RO币）
王冠：1亿
后冠：7000万
大巴帽子：4000万
骨盔：3500万
领导者：8000万
天使发夹：3000万
恶魔发夹：1500万
亡者：2000万
船长帽子：1500万
尖角头饰：700万
初恋花环：400万
黄金帽子：400万
法师帽子：500万
竹蜻蜓：200万
卡片价格（R0币）
青古卡：220万
犬妖卡：150万
白幽灵卡：230万
伞蜥卡：700万
赤苍蝇卡：350万
鸟蛋卡：280万
海葵卡：100万
红蛙卡：45万
飞龙卡：50万
巫婆卡：150万
黑狐卡：70万
传奇3
道士武器价格（传奇币）
黑光降魔：50～70万
银蛇：200万
诅咒银蛇：250～350万
无名刀：200～300万
潘夜无极棍：1000～1400万
道士首饰价格（传奇币）
八面太极戒指：10～15万
黑除魔戒指：25～35万
铂金戒指：60 000/对
神圣铂金戒指：30～40万
泰坦戒指：40～50万
道士项链价格（传奇币）
松笛：20 000～50 000
天铢：80～130万
灵魂：400～600万

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《仙境传说》	《领城之战》	8月下旬	1.公会城堡占领。2.新地图——乌龟岛。3.新增怪物。4.增加新装备器。
《传奇3》	《风云再起沙巴克》	8月下旬	增加了新怪物、新Boss、新装备以及神舰版地图。
《骑士》	1156版补丁	8月下旬	增加装饰一新的墨拉登广场；新增全国军团争霸赛顾问NPC；增加按"B"键选中最近NPC的功能；修正部分程序漏洞。
《科洛斯》	攻城屠魔战	8月下旬	公测期间，新地图中将出现一个被怪物占领的城市,而玩家的任务就是要从怪物手中夺回城市。正式推出后，若该服务器攻城屠魔胜利，将开放科洛斯圣城全新篇章——隐藏村庄。
《百战天虫2.0》	《梦幻料理版》	8月底	新增了地图和道具，神秘的贵族商店也将开启。
《千年》	《门派之场》	8月下旬	新增了地图和任务；新手村发生翻天覆地的变化；引入全新的武功模式——掌风等。
《搜神记》	内部测试	8月下旬	这款网络游戏是根据中国古典玄幻巨著《搜神记》改编而成，在游戏中玩家不但可以看到《搜神记》、《山海经》中传说的上百种怪物，还可以遇到女娲、神农、黄帝等先人。



热点追踪

神话的开始 梦想的延续

长江后浪推前浪



——既熟悉且陌生的《传奇3》

■上海 蛙卡

《传奇》，这款东方奇幻式的网络游戏，在国内网络游戏界创造了一段神话，其鼎盛时期拥有6000万的用户，同时在线人数号称百万，是当时网络游戏界当之无愧的无冕之王。然而时过境迁，随着盛大与韩方关系的恶化，《传奇》的后续版本升级速度逐渐放缓，私服、外挂、盗号等各种问题接踵而来，《传奇》玩家大量流失……2003年3月20日，光通娱乐正式与韩国开发商WEMADE签约，取得《传奇3》在国内的代理权，而盛大也早已另立门户，将《传奇》改版为《热血传奇》，并宣布自主研发的《传奇世界》开始公测，自行维护升级，两家逐渐成分庭抗礼之势。

2003年5月25日，《传奇3》开始公测，服务器共有16个大区124组，注册玩家人数400万，同时在线人数达30万。虽然从数据统计上看，《传奇3》同老版《传奇》所创下的记录还有一定差距，但在目前网络游戏群雄割据的形势下，这个成绩已经算是获得了空前的成功。

《传奇3》为何有如此魅力，同老版《传奇》的区别又在哪里？

一、游戏画面

从原有的256色升级为65 535真彩色，大大增强了光影效果，使整个画面亮丽起来。涟漪的水面，摇曳的树枝，磅礴的宫殿，诡异的洞穴，各种动静场景都刻画得栩栩如生。此外，《传奇3》在不破坏原有写实的风格上加强了3D压缩技术，环境效果较以前有了大幅提高，魔法效果更加绚丽逼真。战斗系统秉承即时战斗的优点，增加了人物攻击效果。

二、游戏音乐

优雅的音乐，点缀着游戏的琅琅星空。很难想象一个拥有6000万用户的《传奇》竟然是一个没有音乐的“半成品”。《传奇3》聘请了专业电影音乐制作公司量身定做一套全新音乐方案，增加网络游戏中罕见的立体声音效，与环境效果结合得天衣无缝。让你既能经历攻城那气势磅礴的恢弘，又能在山野乡村经历小桥流水般的心旷神怡。不同的场景配合不同的背景音乐：喜庆的、祥和的、荒凉的、甚至是阴森恐怖的……

三、人物个性化

《传奇3》给人的印象是更多的个性体现，而不是拘泥于PK和练级。玩家在22级后还有4个等级的衣服可以选择穿着，分别是在23级、27级、33级和38级的时候，就连布衣也分10种颜色。光彩照人的38级衣服放出道道金光，鼓舞激励着高等级玩家，同时也让低等级玩家垂涎三尺。此外玩家的服饰、头发、装备的颜色都可以选择，《传奇3》还在京城设置了美容院，让玩家随时去美容店改变自己的发型和发色。每个角色拥有更多的个性化表演，每个角色都拥有超过20种以上的动作，尽情表达玩家的思想和感情。

四、系统的多元化

为有效避免抢怪卡机现象，《传奇3》的杀怪练级场景增加了一倍多。每个城市的几个门口都有漂亮的五行转盘飞石传送，玩家只需花费500～3000传奇币的飞机票就能在每个城市间穿梭（红名村要10 000）。《传奇3》提供了非常体贴的小地图，路痴玩家打开小地图，就可以在小地图上跟着组队朋友一起前进，也可以随着白点描出的路径独自行走。因此，尽管路途遥遥，新人玩家完全不需要担心迷路。每下一层的山洞入口处都有非常明显的白色标记，不用再担心像老《传奇》那样，到了入口还会错过。此外《传奇3》的城市大了许多，NPC也多了许多，像道馆的城市外草舍就多了收肉的屠夫、对武器作特殊修理的工匠等NPC。

有了路标栏，玩家就不用为找NPC闷头转圈了，也不用问别人了。只要点开城市中像读报栏的路标栏，就



可以查看所有NPC的坐标。比如道馆坐标栏就在仓库转弯处，非常显眼。

广阔的地图除了上面那些贴心的设置外，骑马系统当然也是一大亮点。玩家到了15级就可以买马骑了，而且马铃声非常悦耳动听。有了这么多贴心设置，再远的路途也不怕了。

五、其他

随着《传奇3》的技能增加，8个技能快捷键也增加到了12个，毒和符也不要用外挂切换了。打开物品栏交易、组队等常用的热键都修改为更方便的字母键。丰富的聊天频道同样增加了快捷键，不用反复输入聊天命令；同样在拒绝聊天时也不用再输入一系列命令。

《传奇3》之杀王心得

■上海 鱼丸

在如今的网络游戏中，PK已不再是玩家们练级的最终目的，大家已逐渐将注意力集中到打Boss（怪物老大）这一重头戏上，因为与强力Boss对抗时那种紧张刺激的感觉确实让人难以抗拒，而爆Boss所掉的极品梦幻装备更是让人魂牵梦萦——两个因素交织在一起，促成了疯狂练级只为与Boss的一次邂逅。

在《传奇3》中，一般怪物的设计基本上沿用前作，Boss则有了大幅改变，不但拥有了“雍容华贵”的个性外表，能力更得到了一定程度的提升，其厉害程度有目共睹，玩家们经常是“谈怪色变”。由于这个特点，更多的要求各职业之间的通力合作、相互配合，相信玩过《传奇3》的玩家都清楚这点，毕竟网络游戏不是一个人的游戏，互动娱乐才是关键。

闲话少说，切入正题。元老级的Boss（沃玛教主、祖玛教主、赤月恶魔）的打法，想必玩家们已经耳熟能详，我就不赘述了，这里重点介绍我打《传奇3》新Boss的心得。

潘夜牛魔王：牛魔王行动比较迟缓，所以大家在对付他时，操作不必太忙乱。同牛魔王的战斗比较注重道士与法师间的配合，道士用完毒就逃，让法师上，使用冰月震天攻击。当然，战斗也要注意地形的走法。牛魔王老巢中间有个高台，有4个台阶可以上去，只要利用这个位置卡住牛魔王，就可以不费1个红药将其杀死，具体的方法是：1.把牛魔王引到台下2个台阶之间的角落里，自己站在台子上，同牛魔王保持一定距离，进行远程攻击；2.如果大家不小心把牛魔王引到高台上，也没有必要再把它引下去，只要把它卡在台子上面2个台阶之间，就可以安全地杀它了，但仍要保持一定距离，只要看到牛魔王身体的一小部分即可。（平均5小时刷新一次）

潘夜骷髅教主：智商不怎么高，属于愚笨型。潘夜骷髅洞有很多卡位，大家可以利用这些位置，几分钟内把它搞定。打潘夜骷髅教主的具体方法，道士还是靠毒，而法师则可以利用雷电、击风进行远距离。至于冰月，由于攻击方式是直线的，在拐角处打不到怪物，所以在这里没什么大用处。

震天魔神：外表凶悍，攻击和防御也不同于其他Boss。不过震天魔神有个缺点，就是比较呆滞，所以我们同样可以利用卡位来搞定它。魔神老巢里面有个高台，只有1个台阶能上去，这就是它的致命弱点。在对付震天魔神时，大家可以利用这个高台移动卡位，位置的移动分为2种，最好能依据当时的情况而定：1.如果魔神刷在门口，就把魔神引到台子的右面，然后用异形换位（确保速度流畅的情况下）飞到台子上，在确保自己安全的情况下对付它。不过现在杀魔神的人很多，所以大家最好买个自然神水或灵魂神水之类的东西，用最快的速度把他解决。2.如果魔神刷在台子上，就把他引到台子的角里，然后自己转移到台子下面，将其轻松解决。（注：震天魔神平均5小时刷新一次）

以上的算是具有代表性的Boss了，不亚于祖玛教主和沃玛教主，但这些Boss能爆什么装备，实际上并无定论。最近经常有很多人问我，某某装备打什么怪物可以得到，我只能告诉大家，爆装备是看运气的，有时爆极品，有时你却只能得到一堆钱和药……不过大部分Boss级怪物都能掉一些特定物品，所以我在这里还是总结了Boss级怪物所爆装备的大概列表，希能对大家有所帮助。

1.尸王：高级技能书、钱、药
2.骷髅教主：钱、药、还有高级靴子
3.八角首领：魔血装备、祝福、药、钱、衣服
4.鬼王神：魔血装备、斗笠、幽灵、衣服、药、钱、降妖
5.赤月魔：高级首饰、钱、药、衣服、高级武器（包括炼狱、血印）
6.触龙：高级武器（包括骨玉、炼狱、井中月）、高级首饰（包括怨恨项链）、祝福、衣服、药
7.沃玛教主：沃玛号角、高级首饰、药、钱
8.祖玛教主：祝福、终极武器、终极首饰、属性首饰（包括麻痹、复活、护身）、衣服、头像、钱
9.疯狂魔神：金刚套装、药、钱
10.震天魔神：记忆套装、嗜魂、祝福、衣服、高级首饰、钱、运气好的话有机会爆屠龙
11.鬼将：血印、命运装备
12.邪恶钳虫：暴祈祷套装、雪参、药、钱
13.牛魔王：一般情况下爆一些药和钱，如果运气好大爆一次，就可以得到高级好装备
14.大法老：诺玛魔杖、衣服、药、钱

热点追踪

《传奇3》英雄采访录

——访光通通信发展有限公司总裁杨京



光通通信发展有限公司总裁杨京。

光通通信娱乐发展有限公司坐落在上海市桂平路19幢6层，记者有幸在这里采访到光通通信的总裁杨京。

大众软件：您认为一款网络游戏在中国成功的要素有哪些？

杨京：除了游戏画面精美，故事情节丰富，技术方面成熟，国外知名度高以及国内期待度高等因素之外，一款网络游戏要想获得成功，最主要的因素是游戏本身的内容，在社会性和人性方面的理解和体现。游戏本身的真与幻程度的把握非常关键，需要游戏创作者对社会和人性有着较深入的认识，通过游戏表现出来，既要简单，又要提纲挈领。比如游戏中的PK。《传奇》的成功有时间上的特性，因为它进入国内较早，当时没有对应的产品，加上盛大具有很强的市场能力。不过，这不是《传奇》成功的主要因素，游戏的成功还要归结于游戏本身对社会和人性的反映比较深入。游戏中的PK体现出了人物角色实力的强弱，团队与个人之间关系处理的好坏，以及操作技巧和组队技巧的熟练程度等方面。在游戏中，玩家需要通过努力才能获得一定的地位。社会发展的原动力是激情和梦想，在游戏世界中也是如此。只有将游戏中的价值观和世界观与现实中的价值观和世界观相吻合，才能反映出社会和人性的基本需要。将这个程度把握好，就是成功的作品。

大众软件：您如何看待如今中国网络游戏市场的发展？

杨京：网络游戏是互联网发展的产物，对互联网的普及和青年人的发展有着很大影响。从目前来看，网络游戏的发展还有5～8年的快速增长期，而我国目前的网络游戏市场还远没有达到发达国家的发展程度。虽然人数众多，但是其他方面的表现还难尽人意。不过，互联网的发展为社会进入电脑自动化管理提供了最佳时机，而网络游戏所带来的客户群在这方面确实能够大展拳脚，缩小与世界的差距。目前中国网络游戏还是一种企业利益驱动的自发市场，还有待在社会各界包括政府部门有效支持的前提下，来规范好市场。在资源的有效管理方面，香港表现为家族行为，美国表现为公司行为，而韩国则表现为国家行为。对于中国

《传奇3》大事记

2003年初：光通数码娱乐（后简称光通娱乐）正式成立。

2003年3月20日：光通娱乐与韩国开发商WEMADE签约，正式取得《传奇3：恶魔的幻影》在中国大陆和香港、澳门特别行政区的代理权。

2003年3月27日：《传奇3》官方网站http://www.mir3.com.cn/正式对外推出。

2003年4月28日：《传奇3》内测开始，开放1区8组服务器。

2003年5月25日：《传奇3》开始公测，同期官方网站第一次改版；服务器增开到16个大区124组，注册玩家人数400万，同时在线约30万。

2003年7月16日：《传奇3》正式进入商业运作，点卡储值系统开放，服务器共17区132组，注册玩家人数700万，在线人数稳步上升。

2003年8月1日：《传奇3》正式收费。

2003年8月4日：《传奇3》出现刷钱风波，光通娱乐果断采取行动，于8月6日对服务器数据进行回档处理，并采取增加经验值、爆率等方式，弥补无辜玩家的损失。

2003年8月3日～13日：行会争霸战是《传奇3》投入运营以来规模最大的一次线上活动，共有千余个行会共20余万人参战，最终有138个行会分别取得各区胜利，其领袖夺得首任沙巴克城主之位。

2003年8月8日：在《传奇3》收费前夕的例行停机维护过程中，粤秀服务器数据损坏，光通娱乐于8月8日开展“拯救大兵行动”，对比玩家提交的资料，对角色数据进行恢复。

2003年8月15日：《传奇3》“京师”服务器开放，同时开展“跳蚤大迁移”活动。

2003年8月15日：《传奇3》“名人堂”正式开放，沙巴克城主及其精英行会将被收录其中，永载史册。

2003年8月20日：《传奇3》开放新区“风云”。

2003年8月23～24日：“首届沙巴克城主授勋仪式”在国内13个城市开展。其亮点在于为首任沙巴克城主特别定制的“传奇3第一任沙巴克城主荣誉勋章”，以及现场抽奖赠屠龙、“一呼百应”角逐祈祷戒指等活动，将光通娱乐近期的线下活动推向了高潮。

2003年8月27日：《传奇3》最新版本——“风云再起沙巴克”全面开放，玩家在线人数创造新纪录。

网络游戏的发展，也需要有国家行为的支持，使游戏产业化。韩国人在开发网络游戏中非常重视基础研究和研发人才的培养，同时在舆论导向和市场规范政策方面也给予了极大支持。这是网络游戏市场发展所不能跨越的一个阶段，中国网络游戏的发展也要经历这样的阶段。在网络游戏市场发展的过程中，我们不能夜郎自大，坐井观天，而要实事求是，要大度，积极推动产业化发展，做出自己的贡献。



大众软件：您如何看待在引进韩国网络游戏方面所出现的一些问题？

杨京：我建议你有时间看一看《心态成就一切》这本书。在引进韩国网络游戏的时候，关键在于对游戏的认识和自己的心态。只要把握好了自己的心态，在引进游戏过程中所出现的一些问题就能很好地解决。毕竟，出现问题是难免的，但是问题应该都是可以解决的。

大众软件：《传奇3》收费之后，运营状况如何？

杨京：收费之后出现了一些问题，但是都已经解决了。我们借鉴了先进企业的管理方法，调整了工作流程，解决了内部存在的问题。目前《传奇3》注册人数1000万，在线游戏人数接近35万。在渠道商的管理方面，我们承诺对我们的授权分销商实行3+3的独特优惠政策，同时运用"铺水泥，挖深坑"的战略，做好全国各地的分销和推广工作，把利益体现在分销商上，受到广大分销商的支持和好评。另外，我们还建立了游戏研究院，聘请了社会学、经济学的资深人士对游戏的内容进行研究，着重积累和消化，侧重于怎样促进游戏的发展。同时我们还组建了自己的研发团队。

对杨京总裁的采访结束了，从中我们可以看到他对网络游戏行业的深刻认识和理解。我们希望在他的领导下，光通通信能取得更大的发展。

《传奇3》行会战综述


《传奇3》第一任沙巴克城主勋章。



《传奇3》英雄贴。

PK、各种角色配合作战一直是《传奇3》的重要卖点，所以每次出现这种活动，玩家总是积极响应。而本次《传奇3》行会争霸战，报名行会高达上千，人数逾20万，连光通娱乐自己都感到出乎意料。这自然与诱人的大奖分不开，其中第一名的奖励更是让所有玩家心中充满了激情与无限的向往，那就是沙巴克城的统治权。

成为沙巴克城主，不但能拥有大片领土，更将获得领土内所有税收，潜在收入高达上亿。这就是无数英雄为之魂牵梦萦的原因。于是，各大行会纷纷集结动员，歃血誓师，准备迎接《传奇3》史上规模最为宏大的行会大战。

8月3日，战争的号角吹响，玛法大陆瞬时刀光剑影，喊声震天。血与肉的搏斗，力量与智慧的抗争，激情与勇气的对垒，玩家们的豪情壮志在战斗中表现得淋漓尽致，每一场战斗都演绎出一段英雄传奇。

整个行会战充满了变数：有的行会原本一路领先，却因为后期骄傲自满，组织不力，最后全盘皆输；有的行会虽然出师不利，但经过重新组织，组成一个个"游击队"，采取"敌进我退、敌退我扰"的方式，撕破敌人的防线，将敌人逐个击破；有的行会则凭借长期以来积累的雄厚实力，在初期就和其他行会拉开距离，但之后遭到其他行会的围攻，最终饮恨赛场；有的行会虽然在《传奇3》世界中赫赫有名，但却没有给予本次大战足够的重视，只有一些二线队员参战，表现得不尽人意。当然，真金不怕火炼，如梦想四的"魔神〆天下"行会，以及永恒一的"骄阳风云"等，他们团结在行会领袖周围，紧密配合，联合作战，表现出很高的凝聚力，通过战绩证明了自己的实力，当之无愧地成为沙巴克城主。

经过11天血战，最终有138个行会分别取得各区的胜利，顺利接管沙巴克城。这些行会的领袖成为首任沙巴克城主，并在8月23日～24日"《传奇3》首届沙巴克城主授勋仪式"上，获得光通娱乐为他们特别定制的代表《传奇3》无上荣耀的"《传奇3》第一任沙巴克城主勋章"。

热点追踪

剑侠情缘 网络版 二次内测新特点简报

■晶合实验室 蓝星

《史记·滑稽列传》中载：战国时齐国有个名叫淳于髡的大臣，劝谏时对齐威王说："国中有只大鸟栖息在大王的王宫里已经三年了，可是它从来没有飞过一次，也没有叫过一声，您知道这是为什么吗？"齐威王知道淳于髡是用大鸟来暗喻自己，笑了笑说："这可不是一只平凡的鸟呀！它不飞也就罢了，一旦飞起来，就会直冲云天；它不叫也就算了，一旦大叫一声，天下的人都会大吃一惊。"

《剑侠情缘online》的制作也历经3年，在网络游戏市场上，金山可以说是"三年不飞、三年不叫"，如今金山已猛醒，但它能够一飞冲天、一鸣惊人吗？

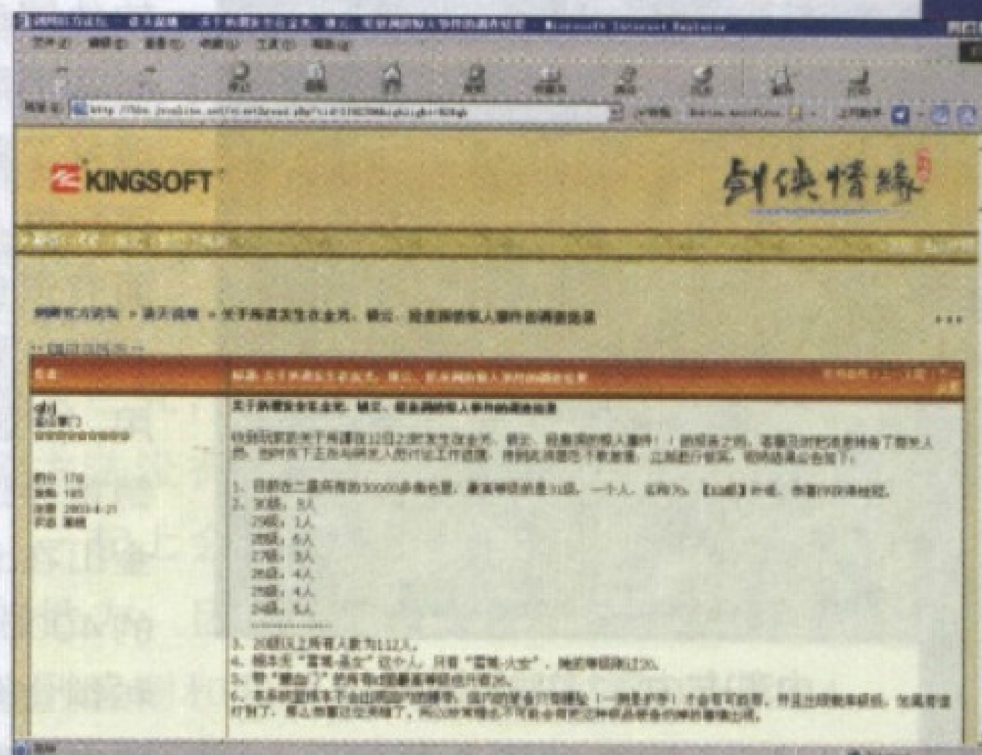
《剑侠情缘online》(以下简称剑网)第一次内测开始后，本刊给予了极大的关注，在2003年第16期推出了剑网的专题，就游戏的优劣得失以及玩家们广泛关注的问题进行了讨论。在内测1中，剑网表现出了许多让人欣喜的潜质，但是在游戏亲和力、门派武功平衡性等方面也存在着一些的问题，金山公司很重视在内测1中反映出的问题，并对游戏进行了大幅度的修改和完善，如今内测2已经开始，让我们继续关注，看看内测2有了哪些方面的改进？

对于网络游戏而言，登录界面自然是脸面，很大程度上左右了玩家对游戏的第一印象。在内测2中，金山对登录界面作了巨大的改动，画面亮丽了很多，人物造型更有了质的飞跃。在内测2中，金山在游戏界面的亲和力和易用性方面很下了一番功夫，在游戏中可随时按F1查看帮助文件，新手村也由原来的两个增加到5个，新手村的怪物调弱，这些改变都使新手能够很快融入游戏。游戏界面的架构也作了调整，生命、内力、体力等都清楚地显示在界面上端，并且能用鼠标拖动，这给玩家游戏带来很大的方便。在界面的最左上，还显示着当前的准确时间，这是一个绝佳的创意，更是金山处处为玩家着想的最有力佐证。界面上的小地图显示在内测1中已经表现得有相当的水准，在内测2中得到了进一步改良，各重要NPC的位置还有地图的出入口都一目了然，十分清晰、准确，而且立体感很强。

能够自由自在地交流，是玩家在网络游戏中互动的第一步也是最重要的一步，在剑网第一次内测中，聊天系统的表现可以用"糟糕"二字形容，好在金山认识到并且很重视这个问题，在记者和金山总裁雷军先生面对面交流中，雷总多次表示"要在游戏中加入一个优秀的聊天系统，让玩家自由自在地交流"。在内测2中游戏的聊天系统被完全翻新重做，频道功能、私聊功能都已经比较完备，增加的表情符号可让玩家很好地表达自己的心情，玩家的发言也按惯例显示在玩家的头顶。组队、跟随等功能也被充实了。

以上只是"表面"问题，虽然面子很重要，但内涵更不可或缺，尤其对于剑网这款具有中国武侠文化背景的网络游戏。剑网有十大门派，如果以门派同欧美日韩游戏中的职业相类比，剑网的职业系统无疑复杂了很多。网络游戏中各职业平衡性的重要，相信不用我说大家也非常清楚，而且游戏中每增加一个门派(职业)，在平衡性调整方面所要做的工作就会以几何级数的分量增长，这正是剑网内测2所面对的最重要的问题。

在内测2即将开始的时候，记者问金山总裁雷军先生内测2中会不会加入少林等在内测1中没有露面的门派时，雷总表示内测2暂时不会加入少林等5个在内测1中没有露面的门派，目前的主要工作是尽全力调整已有的5个门派的平衡性，这是令人赞赏的认真态度，或者也是剑网成功的基础。就内测2目前的情况看，在门派平衡性方面主要进行了如下调整：部分门派的大招作了一定的限制，比如说发招时间变长，还有发招消耗的内力值增加等，这种修改自然是必要的，但要注意防止"矫枉过正"，现在已有玩家反映部分技能中看不中用。平衡门派技能不是锯桌子腿，哪个腿长锯哪个，发现锯过了火再去锯别的腿，这样的话桌子早晚要变板凳。在招式方面还有一个重大改变——玩家在骑马状态下很多招式不能使用，改变旨在反映武林高手不论比武过招还是性命相



金山董事长求伯君先生亲自在剑网论坛上解答玩家的问题。


内测2主界面。

博，都是徒步进行，而骑马作战只是在战场上进行。这种改变对玩家练功和PK都会产生很大影响，但改变的时日尚短，还无法说明后续影响有多大。

武器和装备的平衡性在内测2中也进行了调整，掉落率降低，使得具有优异属性的武器和装备价值大大提高，但与此同时"钱不值钱"的问题还是存在，玩家挣的钱除了买药品以外作用不大，如果游戏能仿效暗黑2加入武器赌博系统，或者加入武器锻造系统，玩家可以花大量的钱去强化武器或装备的某种属性，这样游戏的趣味性会大幅度增加。

在内测2进行完后，金山还准备进行内测3，从内测1到内测2，剑网的进步是有目共睹的，我们有理由相信，到内测3时，剑网可以表现出令玩家欣喜的新面貌。

2003年7月26日，金山公司在涿州影视基地古建筑群的铜雀台上召开了《剑侠情缘网络版》的发布会，在这次会上雷军宣布了剑网的目标：今年年底实现在线人数10万人，进入网络游戏第一阵营，明年目标是在线人数峰值100万，创造网络游戏新的奇迹。这并不是一个可以轻易达到的目标，对于已经在剑网项目上投入了近2000万元的金山公司来说，这不啻是一场豪赌，金山公司只有充分发挥自己的长处，才有可能在这场豪赌中取胜。




内测1与内测2玩家登录界面对比。

那么，金山进军网络游戏市场，它的优势在哪里呢？首先要提的就是金山大力宣传的"一元化"理论，简而言之就是说，金山是集开发、宣传推广、销售于一身，拥有剑网的独立知识产权，也只有在这个条件下，金山才能对剑网进行如此大的改动并且长时间进行内测，如果是代理他家的网络游戏，这是不可想象的。拥有自主的知识产权，金山还可以随时对游戏进行修改以满足玩家的需求，同时在打击外挂等方面具有先天优势。再往深里说，自主知识产权可以节省代理版权金及相关费用，如果剑网成功会给金山带来巨额的经济回报。

金山的第二个优势在于剑网本身的特色——中国武侠文化背景、深厚的武侠文化底蕴。这正是剑网要战胜欧美日韩网络游戏关键之所在。大家可以看看韩国的网络游戏排行榜，排行前列的都是韩国本土的网络游戏，那些"欧美大片"全不见踪影，记者相信，总有一天，在中国的网络游戏排行榜上，居于前列的将变成国内厂商自己制作的网络游戏。中国武侠文化背景的网络游戏，的确非常有煽动性和号召力，但金山必须意识到，这优势本身也是一把双刃剑，中国玩家大力宣称的支持国产游戏的说法，多多少少有些"叶公好龙"的感觉。吃惯了酸酸的洋奶酪的中国玩家，可能对变质食品的酸味儿也会比较适应，但却忘记了包子、饺子是什么味道。你如果不做成酸的，他说不定还不吃呢！虽说"吃客"犯糊涂，但"厨师"不能糊涂，包子就是包子，奶酪就是奶酪，包子要是酸的十有八九是坏了。剑网就是剑网，它不是UO、EQ，也不是《传奇》、《天堂》，它必须始终强化自己的中国武侠文化特色而毫不动摇，否则就成了酸酸的包子。

现下有许多人，提起"韩式"网游就露出鄙视的神情，说这些游戏除了练功升级、PK以外就一无所有，不错，这就是"韩式"网游的特色，不过我不认为这是缺点。韩国网游之所以成功，就是很好地把握了这个简单的制作规则，而中国的网游就是缺这么一个规则，在这一点上，记者寄厚望于金山，金山要做的不仅是做好剑网这个游戏本身，而是要确立中国武侠网络游戏的规则。效仿他人的作品只能取得一时的成功，开风气之先的作为才值得长久的尊敬。




内测1与内测2游戏界面对比。

一款游戏能否成功，品质是关键，金山已经调集了WPS、词霸、毒霸的技术骨干共同研发剑网，这是一个令人振奋的好消息，但也让人有一丝忧虑。微软不会调做Windows的程序员去做游戏，同时一款没有Bug的游戏也不见得就是好游戏。游戏软件同应用软件的最大的区别在于，游戏软件必须表现出可玩性，金山目前花大量的时间消除游戏的Bug、调整游戏的平衡性，但金山千万不能认为Bug除净了、平衡性调好了就万事大吉，网络游戏作为一个要长期吸引玩家投入的特殊游戏类型，更要在可玩性上下功夫。网络游戏如何能牢牢地抓住玩家，这是一个极大的问题，好在这方面有很多成功的经验可以借鉴。

注重品质的同时，推广对于一款游戏尤其是网络游戏的成功也起着非常重要的作用，在这方面金山也是优势和劣势并存。金山做了十几年的软件和游戏，在市场推广及销售渠道方面的实力不需要怀疑。2003年8月26日，在金山剑网发布会一个月以后，金山在北京长城饭店召开了《剑侠情缘网络版》销售总代理签约会，连邦公司以创记录的4000万元获得了剑网的全国销售总代理权，强强联手，这使得大家对于剑网的推广和销售前景更加看好。从另一方面讲，金山从来没有制作或运营过一款网络游戏，但经验在于积累，而网络游戏的竞争就像一场长跑比赛，比耐力比技巧同时也要比速度比心理，我们相信，在这场竞争中，综合实力不俗的金山一定可以取得好成绩。

画龙点睛



SURVIVAL PROJECT 彩虹冒险 最难任务攻略指引

■北京 七耀星

《彩虹冒险》中的04号任务难做，大家都是知道的。首先要先打败地宫里周围房间中的所有敌人（一个房间的敌人组成为2个石头人，几个骷髅兵），并且夺取6颗水晶，然后就会遇到强大的石像鬼军团。石像鬼具有高速的移动力以及很强的攻击力，很难对付，再加上数量上的优势，因此这一关难度较大。玩家必须打败石像鬼军团才能结束任务。不过，在完成这个任务的过程中，如果运气好，一次最多能拿到20 000分+3张卡。下面，我把自己完成任务的一些经验提供给大家参考（需要注意，当完成度超过30%后就不能再进入了）。

角色分配：

建议有一个以上的战士在中间守灵，将不断出现的死神幽灵（以下简称为“灵”）消灭掉，这样其他同伴才会不受影响地顺利战斗。应该一个就够了，因为战士和怪肉搏的效果很差。

在魔法师中，小红帽很不错，因为跑得够快，土和水的魔法很强。所以也没什么好说的。

装备方面：

魔法上推荐土、水（对付石像鬼）和火（对付石魔）。个人不推荐风，因为风系角色的魔力都不太多。魔法等级当然越高越好。武器没有什么要求，除了守灵的，基本都不会常用。防具推荐用鞋子，因为石像鬼飞得很快。为了守灵而用垂饰加快回血也是很不错的。还有，别忘了买保护膜。

战术指导：

如果顺利得到一个守灵人，一开始最好大家都在初始点等灵。等守到灵后再上去清房间。土和水的魔法师也许比较喜欢单人清房，有这种嗜好的人可以先和队友说明后再去。以防有人前去相“救”。

水晶理论上只要留一个就好，等到最后打完，血回满后吃掉。水晶吃掉后就会传到中央打石像鬼，建议不要打，所有人先到上面的房间守灵（因为打石像鬼时万一出来个灵，就会很麻烦），然后再慢慢清理石像鬼。

打《彩虹冒险》04号任务石魔篇：

没什么好说的，绕圈就对了。抓住机会就是回头一个大魔法。需要注意的是，因为Lag，石魔有时会“不动”，狂揍某人。这一般是因为延迟，所以石魔其实已经不在那里了，这点要注意。另外旁边的骷骑和骷弓应该先解决掉，因为他们真的很危险。

打《彩虹冒险》任务4石像鬼篇：

持续地绕圈，拖怪，并让队友进行有效的魔法攻击是胜利的关键。土和水的魔法师可以考虑加了保护后冲进去猛放魔法，效果显著。需要注意的是，石像鬼的血越多就越强，飞得也越快，所以减少它的血量比杀掉一只要划算。

守灵篇：

作为守灵人，推荐的是风系的两个角色。妖精的恢复力很强，魔剑的剑长，杀掉灵很方便。本人不太会守灵，所以只知道一句口诀，“剑尖压制，冲刺重砍”是对魔剑的指南了。

郁闷和挑战极限篇：

因为去完成《彩虹冒险》04号任务的新人很多，所以打到最后一般都会是灭团状态。这里是一些只剩下一两个人时的打法：

一、守灵人未死，一个人活着，N个死人。考虑最坏的情况是石像还都满血。这时，守灵人千万不要出来，要坚持守灵。剩下的死人一个呆在中间（一出来就加致命），别的死人和怪在一起以确定位置（万一只有一个死人，就叫他站中间，然后说方向，没有死人的话……自己看着办）。如果活着的不是守灵的人，个人英雄主义的时候到了。如果是战士，我建议你们两个都去自杀，成功率太低了。如果是魔法师，建议一个人绕，打一下就跑（要记住，石像鬼的血越少飞得越慢）。要是火和风系魔法师，那就自求多福吧，放得出就跑，放不出还是要跑。如果是土和水系魔法师，那就加了保护之后狂放魔法，能打掉多少算多少，只要它们追不上你，一切都是那么轻松。

二、守灵人已死，单挑或两人一起打。

与第一个方法没有特别不同的地方，建议一个一个地去打。一起上会互相牵制，反而死得更快。灵不是可怕的地方，因为它们和石像在一起……

最后，特别感谢和我一起完成《彩虹冒险》04号任务的朋友们，让我们一起在《彩虹冒险》里继续冒险吧！

画龙点睛




人鱼传说 The Mermaid Princess 童话最新资料片 之新场景幻兽分析

■游戏蝴蝶 潜龙勿用

在《童话》最新版本“人鱼传说”新开放的场景中出现了不少新种类的幻兽，这些幻兽各有各的特色，实力也不尽相同，故在这里对其中的部分幻兽作一个分析，由于本人实力的原因，对于50级以上的幻兽实在力不能及，还望诸位多多包涵。

新增场景中幻兽级别最低的是尼克草原，在这里出现的幻兽有火旺、暴力羊，此外还以极低概率出现木头贝贝。所有幻兽的等级都在11～15级之间，一次战斗中出现幻兽的数目基本上在3～4只左右。火旺是火系幻兽，不会使用技能攻击，完全依靠物理攻击对玩家造成伤害；暴力羊是木系幻兽，而且不是新增的幻兽种类，之前在彩虹城外和木偶山也可以看到暴力羊的身影，暴力羊也不会使用技能攻击，属于物理攻击幻兽；木头贝贝出现的概率十分低下，通常在尼克草原遇敌20次以上才有可能碰上一只，木头贝贝也是木系幻兽，而且是适合于铠化的幻兽中不错的一种，想要捕捉的幻兽师不妨去尼克草原碰碰运气。在尼克草原出现几率最大的幻兽是火旺，因此用水系攻击会比较有效。



出现幻兽等级比较低的新场景是米夏岛，这里主要是水兔兔和竹蜻蜓，幻兽等级都在16～20级之间，每次出现的幻兽数目也不是很多。水兔兔是水系幻兽，会使用“水之舞”来降低敌人的攻击力，并且具有相当高的敏捷；竹蜻蜓是木系幻兽，它会在战斗中使用“禁咒术”和“巨木之击”，对于等级较低的修士系职业和土属性角色较有威胁，而金系攻击是对付它的好办法。



史盖窝克海是拥有氧气泡泡糖才可以进入的区域，这个场景中的幻兽实力其实不算太强，主要都是21～25级之间的金海马和史莱姆，此外也有出现几率极低的水贝贝。金海马是金系幻兽，可在战斗中使用“魔刃术”、“金芒术”、“金光盾”和“裂金刀”，史莱姆不属于新幻兽种类，本身是水系幻兽，威力并不是很大，不过会使用“水之舞”和“冰风暴”等法术。至于出现概率极低的水系幻兽水贝贝，本人还真是只在资料中看到过，在史盖窝克海中一直没有碰上，实在遗憾。



巴斯秘洞中的幻兽实力明显要高于之前的场景，在秘洞第一层中的幻兽就已经在36～40级之间。这里的幻兽有金系的金光骷髅、木系的青苔石、水系的水鬼、火系的激战蜥蜴和土系的攀岩雪怪，眼尖的玩家可以看出这里出现的幻兽囊括了五行属性，而且几乎所有的幻兽都会在战斗中使用技能，再加上每次战斗通常会出现7人以上的队伍，对于进入B1的玩家而言，这里和尼克草原、米夏岛和史盖窝克海完全就是两个世界。金光骷髅会使用提升命中率的“魔刃术”、降低敌人命中率的“金芒术”、提升防御的“金光盾”、攻击法术“裂金刀”和最高级的“多重裂金刀”；青苔石会使用“禁咒术”、麻痹敌人的“123木头人”、攻击魔法“巨木之击”和最高级木系魔法“神木之击”；水鬼会使用“水之舞”、回复生命的“水疗术”、攻击魔法“冰风暴”；激战蜥蜴会使用提升攻击力的“火焰刀”、降低敌人防御力的“燃烧护甲”、攻击魔法“火球术”、“火焰流星”以及火系究极魔法“炼狱之火”；而攀岩雪怪则会使用“再生术”提高自己同伴的再生效率，还有“落石术”以及强力的群体魔法“大地之怒”。



巴斯秘洞第二层的幻兽实力进一步得到了提升，全都在46～50级。进入秘洞第二层后玩家将面对金系幻兽蜂蜜熊、木系幻兽木头宝宝、火系幻兽暴力蛙、水系幻兽冰狼和土系幻兽土猫鹰，经历过第一层激战的玩家应该可以想象到会在第二层遭遇到什么样的情况。秘洞第二层的幻兽都可以使用各种中高级魔法，物理攻击能力更是超过了第一层的幻兽，物理攻击型玩家在这里很难单独作战，估计能在秘洞第二层进行SOLO的也只有法师这个职业了。

由于角色等级的关系，本人没有办法进入更深处的巴斯秘洞第三层以及趴趴迷宫对幻兽进行更深入的分析，以上对于各区域幻兽的分析也都是本人一家之言，难免有不正确的地方，玩家也可以前往各个新场景亲自体验。不过如果被抬回医院，可别怪我没有事先提醒哦。



朝花夕拾

天堂骑士之旅

血盟之战

■上海 南过9F

沙漠之战终于告一段落，经过那一战，我终于明白靠一个人的力量，永远也无法让这个世界得到永久的和平。于是我决定放弃自己的流浪生涯，从军为受难的同胞而战斗。

各国的君主每天都在奇岩城聘请人才，因为这里是大陆的中心地带，也是人才最多的都市。我决定到那里寻找可以让我为其洒热血的战友。

这是一个正义的联盟，虽然和别的联盟比起来并不怎么样。但我喜欢这里，因为它和我的理想一致——为和平为正义而战！我决定永远效忠于这个联盟，这将会是我永远的宿命！

日子就在不知不觉中过去……

今天我们再次收到了公主的信，一般情况下这代表另一次战斗的征兆。虽然每次战斗都让我们的积蓄减少了一笔，但我们从不放弃，也从不向公主要求什么，因为我们知道自己是为什么而战。偶尔公主也会发点工资，但那点工资对我们来说简直微不足道，我们的付出根本就不需要回报，我们是为理想、为正义而战！

军令如山，接到命令的一刻，我开始整理自己的装备与行囊，我要以最好的状态作战。我是一个骑士，直属先锋部队！我的任务是必须为我的战友铺好路，哪怕路是由自己的鲜血铺成，我也绝不退缩，因为这就是我的任务！

第一军团编组完毕！第二军团……

风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还！

这么多的好兄弟，还有几个能再次见到明天的太阳！想到这，我不禁再次抬头看一眼这曾让我深恶的太阳，这一刻我发觉它是美丽的！或许我以后再也没机会见到它了……

远方战斗的号角一阵阵响起，夹杂在里边的有绝望的叫声，有痛苦的呻吟声……战斗是残酷的，所谓"一将功成万骨枯"，面对着血流成河的场面我们已经麻木。前方，我们的盟友已经和敌人缠斗了一个多时辰，地上躺满了尸体，有我们的兄弟也有敌人的，在这一刻，他们是一致的，没有所谓的正与邪，没有互相侵犯，因为这一切对他们已经不再存在利益得失了。为什么要到这一刻他们才能和平共处，为什么我们要战斗……

时间不容我多想，因为我们的盟友已经开始吃紧。兄弟们，我们来了，你们千万要顶住啊！战友已经被敌人围在包围圈里。在他们后面是一队队敌方骑士，前面的骑士团又被敌方另一队骑士牵制，还得苦忍着敌方妖阵一排排的箭雨！不过，由于我们的加入，局面很快扭转过来，我们终于突破了敌人的骑士封锁网，但是摆在我们面前的是敌人另一强大军团——妖阵。这里的战士如果拿刀的话，将耗不逊色于勇敢的骑士。可是他们没有机会。很快地，我以疾劈消灭了敌人几个中坚队员，我和我的兄弟们再一次成功突破了敌人的封锁网。然而，由于敌人强大的法师的存在，我们还是有不少的兄弟伤亡！

正当我们连战告捷的时候，后方的后卫箭阵突然传来了阵阵的嘶叫！那是我们的兄弟的呼喊声，敌人强大的援军骑士团终于出现了。虽然我们知道一定会碰到他们，虽然我们留下了一小队骑士在后方等待他们，可是敌方实在是来得太快，太厉害了！本来我们有足够的信心先击破前方的敌军，再回过头来全力迎击他们的。可是敌人实在太强大，我们的后方骑士团很快涣散！

公主也在敌人的冲击中负伤！我和我兄弟的骑士队回护公主，另外的骑士队继续冲击已经是强弩之末的敌方前军。当我们来到公主身边时，周围已经躺满了我们兄弟的尸体，不少排弓手都换上了手中的长剑，因为只有这样才能挡住敌人的冲击。光靠排弓手是不行的，法师的大规模魔法是敌方最畏惧的，也因为他们强大的魔力，敌人才被暂时稳住，但他们魔力耗尽的一刻，也正是敌人发起另一轮攻击的时刻！所幸我们终于到了！面对筋疲力尽的魔法军团，我们只用默默的点头表示感激，他们保住了公主！

又一轮突击被我们击退，我身边的兄弟也倒下了不少。虽然我们有妖阵的辅助，可敌人实在太强大了，我们占不到一点便宜，如此阵型也只能和敌人打成平手！站在我周围的是和我一样伤痕累累的兄弟。我们还能顶多久？我不知道，也不想知道，我只知道要战斗到我倒下的一刻！

新一轮的攻击更加猛烈，这也许才是敌人真正的实力，我有点支持不住的感觉，这是我多次战斗以来从未有过的感觉，我从没感觉过自己离死亡是如此接近，看来今天是我报效公主的时候了。正当我面对三名敌军骑士围击的时候，敌人撤退的号角终于响起！我们成功了！我们胜利了！友军在我们的协助下，终于成功地击败了敌人的内城军！

战争是残酷的，面对一个个曾经一起出生入死的兄弟的遗体，我久久说不出话。也许这一刻我能做的就是沉默，沉默，再沉默，为死难的兄弟致哀！兄弟们，和平的史书上永远有你们名字的存在！也许有一天我也会和你们一样，那时候我们又可以在一起了……

网游半月谈

路径依赖与技术路线

■河南 王东

路径依赖最初是生物学家为了研究物种进化分叉时提出的概念，后来逐渐被人们应用到对技术应用效果的分析中。这种理论的大概意思为，一种技术一旦首先被利用起来，就会产生一种收益递增的趋势，随着它的利用率逐渐提高，在市场的地位就越巩固，而它的地位越巩固，被应用得也就越广泛……这种良性循环会使它在市场上的地位越来越加强，以一种对自身不断强化的趋势迅速蔓延并直至统治整个市场。在这种情况下，即使有某种比它更先进的同类技术出现，因为后者晚到一步，市场已被前者统治，在市场上很难有容身之地。

西方世界的企业家们精通此中之道，比如微软这样的企业，它所做的所有工作的核心就是建立行业标准和制度规范，一旦属于自己的标准被建立起来，就形成了让市场推动自己的目标。有些人抗议微软的霸权，可是他们并不知道，他们对抗的并不是比尔和他的部队，而是全球使用微软产品并对微软的产品有极大依赖性的人们。同理还有日本的企业和他们的产品。

在这里，路径依赖中的"技术"已经不完全限定在纯粹的技术领域，在很多领域都能发现路径依赖这个概念，几乎无处不在。对于产品开发和市场推广而言，这种依赖性至少涉及到消费习惯、产品区分、产品认可等方面。

比如《大众软件》一直坚持推出的游戏产品的评分等做法，就属于路径依赖具体运用的一方面，长期公正和有效的评分能促使读者对杂志产生一种对产品区分和认可的依赖性，从而达到客户（读者）忠诚度的提高。当然，软件厂商也会对这种评分"制度"产生一种另外的依赖性。

有人一直片面强调韩国政府对游戏产业的支持是韩国公司最大的优势，并指责韩国游戏在技术引擎等方面很多购买自发达国家，在游戏设计方面模仿暴雪公司的《暗黑破坏神》等，就像"泡菜"一样把各种东西胡乱拼凑一下再加上自己修改的"佐料"就拿到中国来卖。但是，不知道他们想过没有，为什么就是这种他们瞧不起的所谓"泡菜"，竟然纷纷放马中原、兵戈四起，在中华大地打下了一片片大大的江山。

在ARPG（动作角色扮演游戏）方面，暴雪公司的《暗黑破坏神》等游戏已经创立了行业的规范，并培育了无数消费者的消费习惯，这些消费者对此类产品的消费习惯（使用方法）已经产生了极强的依赖性。此时，为什么不抓住机遇，将产品在基本的制度规范上进行系统改造后及时打入市场呢？

当韩国系的产品和其产品中的使用习惯让国人养成消费的依赖性后，你在短期内所做的事情只有是——模仿它，除非你想赔本赚吆喝。看看盛大的《传奇世界》，它又改变了多少呢？

当旧的一代产品逐渐消亡（2D技术），新一代产品的技术规范和行业标准逐渐被制订出来后（3D技术），我们又落后多少呢？难道又该模仿吗？

曾经有些厂商打算抛弃那种"红球血瓶、蓝球魔法"、"杀怪物长等级"的"枯燥"模式，可是又有谁成功了呢？强大的路径依赖产生的蔓延效应使得很少有玩家愿意费心思再去适应一套他们并不熟悉的操作方法。看看《三国策Online》类游戏现在的玩家人数就知道了，要在强大的依赖效应中杀出一条血路是多么的徒劳。盛大的《破碎银河系》呢？恐怕所有的投入归根到底也是竹篮打水而已。当然，对于盛大而言，拥有庞大用户群的它更应该逐渐创立属于自己的操作规范和"制度"，让市场来推动产品。

在通用软件行业，当一种技术或某种产品培育的消费者使用习惯成为路径依赖的标版的时候，又有谁能够与之对抗？每当我看到有人大喊着要创新或宣布要开发别具一格的软件的时候，我都想劝劝他：创新不是不好，而是要建立在充分理解"路径依赖"以及相关经济学常识的基础上。省得辛辛苦苦开发半天，最后发现根本切入不了市场，白白做了一番无用功，浪费青春、金钱以及聪明才智。

我们的民族企业在管理和战略上的高度存在的不足，让国外企业占尽了便宜。这种事例不仅仅存在于网络游戏，其他行业都有。我们不缺优秀的技术人员，更不缺乏民族激情，缺乏的是对市场和产品真正意义上的理解、足够高度的理解。

当技术完全可以在市场制度的空白期创立属于自己的制度时，却莫名其妙地偏离了；就算是创立了自己的制度和标准，却由于认识的高度存在不足，产生各种错误和缺漏，没有及时让市场对自己的制度产生路径依赖，可惜地丧失了奠定市场领先者的地位，被反应过来的外企迎头赶上，摘取了果实。

这样的错误，在家电、电子、医药、生物等行业此起彼伏地不断产生着，当我们的技术人员辛苦研究或研究完毕时，却突然惊异地发现，自己在和一个永远无法对抗的事物对抗着。

但愿年轻的软件开发人员们少犯一些这样的错误。

佩服和尊敬

北京 云起

网游半月谈



最近看到各大网络媒体在大肆宣传各厂商禁止外挂的举动，而且各游戏运营商的龙头老大们，都出来露一小脸，义正辞严地指责那些外挂的生产者和使用者。紧接的新闻报道好像都在和厂商举动作对，各个游戏被封号的玩家都在因为自己的权利受到了侵犯揭竿而起，纷纷将自己的游戏运营商告上法庭。从各个角度看，似乎使用外挂被封号或是被停权的玩家有着比游戏公司更加委屈的理由，至于法律如何审判，现在尚未有定论。但是，玩家从叫骂到运用法律武器，似乎进步了很多。也许就是因为网络游戏的玩家成熟了，所以运营商们在各方面都要更加严谨和小心，让运营的思维从自由散漫到缜密细心，看来需要的就是这么一个过程。



说到玩家，我个人认为，最值得佩服的就是他们。说到制作游戏多么辛苦，做一个好的运营商多么困难，销售多么劳累，其实这些相比一些网络游戏的玩家，他们的辛苦、困难、劳累远远超过了游戏工作者们。



的确很多玩家的素质不高，而且非常令人气愤，做出来的事情也让人无法理解，但是他们做这一切的目的都是因为需要这个游戏，迷恋这个游戏，这个是他们一切无礼行为的前提。作为一个玩家，对一款游戏的需要程度是不同的。把游戏作为消遣娱乐的人，他们根本不会在乎这款游戏中的任何事物，包括感情、财产或游戏人物的生命，这样的玩家对于游戏的凝合程度也不是很高，很有可能很快就从一个游戏转移到另一个游戏。把游戏作为第二生存的人，他们会把游戏中的帐号保密做得非常完善，把游戏中的交往人员都作详细的纪录；他们在乎游戏中的一切，特别是人情，他们会在游戏中拓展自己的社会关系，寻找自己的朋友或爱情。这些玩家是游戏公司的主要资金来源，他们对游戏是认真且轻松的，对于游戏公司是不带有敌意却挑剔的，但是游戏公司如果不做出非常越轨的行为，他们基本上是一种无状态无倾向的存在，是游戏的中坚力量。不过，如果你觉得游戏公司所经营的玩家就是这些，那就错了，因为还包括两种很极端但却是公司最为关注、最为头疼的玩家：经济型玩家和非理智型玩家。我想，以上说的最辛苦、困难、劳累的就是他们，而他们的存在，恰恰非常讽刺地证明一款游戏被关注的程度。



经济型玩家，他们对游戏中的感情、朋友、社会关系毫不关心，如果需要，他们会建立一定的社会关系，但是一旦任务完成，这个社会关系就无所谓存在，因为他们在游戏中被人称作宝物猎人，而他们经营的并非是游戏中的经济，而是现实中的经济，因为他们的物品都是人民币明码标价的财产。很多类似的“猎人”，对游戏中的物品往往不屑一顾，但是作为他们现实生活中的生存工具，对虚拟物品的保护程度超过了以上的所有玩家。经济型的玩家，在游戏中应该是最小的部分，却拥有最强大的实力和对游戏的高超理解能力，以及对游戏的另一世界的市场掌控能力。这笔资金是不菲的，但却是游戏公司近期无法掌控的……经济型玩家不可怕，而且对于游戏公司，他们是最没有怨言的。因为他们对游戏来说，也可以说是一种工作者，只不过工作内容存在区别而已。



非理智型玩家是游戏公司最怕也最无法处理的，因为他们对待游戏的看法，远远超过了对生活本身的热情。他们把游戏当作自己的第一生命、第一需要，他们的社会关系已经转移到游戏中，他们的生存方式也从需要一日三餐变成了需要一日三上线，对身边的任何人都变得漠不关心，但是对游戏中得一草一木都异常敏感。也许他们不会在乎自己的家人是否回家，但他们会直接发现哪个玩家没有上线。那种反应可以超过游戏数据库对玩家数据的分析，游戏就是他们的一切。这种玩家，虽然他的忠诚程度是不可怀疑的，但是游戏公司的经营者们对他们的的态度是完全不支持和不赞成的，因为他们已经把对社会的希望转嫁给了游戏公司，把他的社会权利也转嫁给了游戏公司。如果风平浪静还好，一旦出现问题，包括停机、正常维护等，便会出现没完没了的电话，没完没了的唾骂，没完没了的等待。可是一旦开机，他们就好像从危险地带走到了安全的大陆，然后继续开始冒险。至于游戏运营中出现的问题，有的玩家甚至用生命威胁过游戏公司，因为他已经把家搬到了游戏中……真的不知道这家游戏公司的感觉是幸福还是恐怖……虽然这样，还有游戏公司用类似的内容来进行炒作，说自己的游戏多么吸引人，多么让人难以离开。实在只想送这些游戏公司一句话：甘苦自知，如果你说的那个玩家的故事是真实的。炒作不能让自己无耻。





对于这些形形色色的玩家，他们都是游戏公司的衣食父母，没有他们，游戏公司用什么来满足自己的钱包，又用什么来继续让玩家们掏腰包呢？游戏公司的运营方针也是和传统行业一样的，但是有多少玩家被游戏公司真正当作上帝看待？敷衍的客服服务、虚伪的承诺，都在反复地让玩家看不到希望，却还是有玩家对游戏不离不弃的支持和迷恋。这个代表什么？是游戏的吸引程度还是公司的运营出色？也许都不是，也许就是在于他不想离开他建立的社会关系和幻想世界……现在看看，投入最多，最值得尊敬和佩服的是谁呢？



每年WCG开始的前后，笔者总会产生一些奇怪的想法。这些想法持续了4年，就在开始写本文时，我还在考虑，是否用一地鸡毛来做这个专题的标题，后来被自己说服，于是用了一个很俗，但很适合的名字。硝烟没有散去，不过是决战前的片刻安宁，所有的选手和玩家都在等待9月的第1个周末的到来。正如我下面的这个题目：



这里的黎明静悄悄

——2003 WCG中国地区决赛报道

■特约供稿 CGA 杨晨

在全文开始之前，我想先提及一个一直在孤军奋战的人，他今年很年轻，但已是一个老玩家，是电子竞技圈内一个值得尊重的人，他一直固执地坚持在一款被很多人遗忘的游戏上。前段时间CCTV采访了他，他跟全国许多不了解游戏的人讲述自己的故事，他也是去年韩国WCG总决赛Quake Ⅲ项目的第4名，他的名字是RocketBoy。之所以一开始先提到他，是因为他今年将不能参加WCG，因为今年Quake Ⅲ项目被全部取消。ICM（WCG世界地区负责公司）对外宣布这个决定时，很多玩家不理解，并且也引起了很多玩家对WCG"权威性"的疑惑。更糟糕的是除了Quake Ⅲ，国内赛区同时取消了UT2003的赛事选拔，对于这个决定，我们没有得到"官方"的任何解释。在UT2003有国内代理商，并且具有一定的玩家群的情况下，取消UT2003的地区选拔，只能让我们在WCG 2003世界总决赛的现场少了一些信心。不管怎样，RocketBoy是不能出现在WCG的现场了。当我问他是否考虑换款游戏时，他的回答让我感到了真正"职业玩家"那种值得钦佩的精神——"我爱Quake Ⅲ"。

今年国内WCG 2003预选赛出现的最大争议在于首次宣布使用网上选拔选手的方式进行分赛区的比赛，虽然WCG在世界范围内早就有了很多网上赛事的先例，但对相对传统的中国来说，今年的线上比赛从一开始就意味着不会平静。首先是很多"星际"玩家宣布罢赛，然后国内广州地区某著名FIFA选手一封不冷静的英文请愿书让韩国人感到疑惑。韩国人在给中国赛区的回复中这样问道："贵国的网络条件目前是否适合进行网上选拔赛？"然后大谈韩国的网络普及条件，并且骄傲地说起他们已是连续多少年进行网上比赛。对于韩国人的故意炫耀我们无法回应，也许只能先仔细思考一下网上比赛在中国应用的成熟性。在分析了CNNIC的调查数据之后，发现我们的宽带普及情况已够好，所以组委会提出了这样的一个观点："是12个网吧能促进中国电子竞技的发展，还是每个城市都有的ADSL线路？"在稍加讨论之后，网上比赛就开始如期报名了。

今年WCG报名情况明显好于往年，在《魔兽争霸Ⅲ》成为比赛项目跟"星际"打起了擂台的情况下，今年"星际"的实际参赛人数却远远超过了去年，而FIFA项目更是在北京赛区创造了超过110名玩家参赛的奇迹。当然这还不足以说明线上赛事的成功操作，因为网速和网上作弊问题也一直是玩家诟病的主要对象。在CCTV-5《电子竞技世界》的WCG 2003专访中，很多玩家认为"线上赛事的操作已非常成熟"。

FIFA总决赛的16强均已产生，纵观这些高手中的高手，比较抢眼的实力型选手有skl、zola、windboy、cndi，其中后2人在本次预赛中还没有亮过相，据说是在封闭式训练，不知道效果如何。在今年的赛场上，还有一些新面孔，比如青岛出线的佘铖刚、广州代替冠军出赛的陈江锋、深圳赛区的方春来，不论在经验上还是实力上，没有太大的看好空间，不过依然期待他们爆冷。



ICE训练时的照片。　杭州赛区，获奖者合影留念。　WCG新闻发布会现场。　北京赛区，第二天的CS比赛中。

［cndi点评FIFA地区决赛：FIFA 2003各地区决赛最难的两个赛区要数北京和青岛。青岛出现多位黑马，其中公认实力最强的去年WCG中国第4的王灏和河南选手顿剑英/yqkc都未进16强就被淘汰，来自湖南的不知名选手佘铖刚/BEBY成为最后的黑马，夺得了青岛赛区唯一的名额。北京赛区更为残酷，2002年CCTV比赛冠军陈明最后如愿以偿得到了中国总决赛的资格，我的哥哥陈然/寸头80（2002年Intel大赛北京冠军）也被一个不知名选手郭佳/bj_gj淘汰，线上比赛的未知因素导致比赛更残酷更可怕］

"星际"项目线上预选赛也顺利结束，最终的胜利者来自各赛区的13名选手将会同去年参加韩国WCG总决赛的3名选手一起前往北京参加中国区总决赛，角逐今年的3个前往韩国总决赛的名额。"星际"是个新人层出不穷的项目，今年经验丰富的选手和冲劲十足的新秀各占一半。本次决赛选手中族分配的特色是神族的选手居多，可是用人族的=A.G=Deep、=A.G=MTY一直处于中国顶尖的水平，还

有虫族的著名选手SCI)W_Y_W是从2001年参加WCG的老将，也参加过去年的中国决赛。=L.Y=PJ更是中国目前的“星际”第一人，轻松在上海预选赛中杀出重围，神族是他的主用种族，更可怕的是他可根据对手选择不同种族对抗，是个全面的选手。今年的16名星际选手实力平均，强手云集。很难对此次比赛的前3名作出预测，如果非要选择的话，我个人看好SCI)W_Y_W、=L.Y=PJ和=A.G=MTY。

接下来给读者介绍的是参赛人数最多的**CS**项目。分赛区基本没有太大的冷门爆出，水平较高的广州、上海、北京、成都赛区预选赛打得相当精彩。北京方面，来自广西的强队n.P击败deVil United获得冠军；上海赛区，ESWC上表现出色的AS击败BoB获得冠军；广州两强E|STAR和Rainbow的争斗以E|STAR胜利告终。在本次的CS预赛中，一次暴力事件成为非常不协调的声音，老牌战队China.V一直以较高的个人修养被国内的玩家所尊重，但这次他们却在重庆赛区遭遇了谁都没有预料到的暴力事件。关于对这件事情的分析我们今后再表。当电子竞技遭遇商业化和产业化时，笔者只期望它能一直保持纯洁的空气。至于总决赛看好的战队，我个人的分析将在E|STAR和China.V以及ICE之间展开，但需要关注的战队还有Rainbow和deVil United。E|STAR就是去年的E|zERO（2001年的EVIL），在经历了很多事情后，E|STAR还是站到了WCG 2003总决赛现场，虽然在一些比赛中E|STAR也有失利，但是从WCG2001开始，E|STAR就具有大型赛事前调整好自己状态的特点，到了中国总决赛时他们将成为最强有力的冠军争夺者。前面我们说到了China.V，这支战队的战术和枪法在国内是一流的，甚至可以说，目前还没有哪支战队可把阵形及战术练到如此的纯熟，但China.V的心理素质一直不是很好，如果他们和E|STAR遭遇将会是严酷的挑战。当然，China.V在枪法上的登峰造极和战术上推进速度是非常赏心悦目的，他们的比赛非常值得关注。只希望China.V在决赛上可保持良好的心态，完全发挥出自己的实力。ICE的实力相比来说不需要太多的点评，拥有KEN和0的ICE虽然可给我们带来一些惊喜，但前段时间E.18和AKE这2名选手的离开让ICE的实力大打折扣。杭州赛区其实缺少强手，尽管ICE顺利出线，但对他们来说真正的考验才刚刚开始。北方战队当中，CP是沈阳赛区的冠军，但队员都来自南宁，实力也算不俗。deVil United战队需要关注，因为里面的队员有一些曾是原E|zERO的主力。

总体来说，去年的决赛前我很期待红色十月和China.V的比赛，因为他们都有凶悍的枪法和进攻型的战术，但自从E|zERO在WCG 2002上展示了战术上的成功布置以后，让进攻逐渐被冷静的防守替代。就比如足球，我喜欢荷兰和巴西在进攻上的华丽，但同样不可否认德国伟大的整体配合和意大利钢铁防线的实用。大战前的寂静，在这个时刻不知道读者们是否和我一样可清楚地听见风吹刀尖的声音。

最后一个部分来谈**魔兽**。在和同事的聊天中我发现了一个很奇怪的现象，就是暴雪好像故意在和WCG对着干。《冰封王座》的推出是在WCG进行到一半时，这样我们就面临一个非常尴尬的选择，那就是当我们在韩国进行总决赛时居然使用的是在玩家中早已被冷落的版本。这是WCG进行到现在的4年来（包括2000 WCGC），第1次遇到比赛没有和游戏最新版本挂钩的情况。

本次线下预选赛出现的冷门比较多，从出线名单来看，我可把这次的选手分为两个水平层次。第1档次选手为：Lion..Kiss、Lion.P.Sohu、T.S-Ford、T.S-Topspeed、SoZ.Magicyang、SoZ.QinQian、GF.LimitHuman、8da.2k、Eat。

这些选手乃是征战“魔兽”领域多年的知名选手，他们的实力是毋庸置疑的，可代表各自参赛区的最高水平。他们基本来自各大知名战队，所以可获得最好的赛前训练，针对性更强。知名选手Shomaru在一场定输赢的预赛中意外落马让全国魔兽Fans伤心了很久，本来他是这个档次中我最看好的，也是去韩国最可能取得好成绩为国争光的人，可单场淘汰制的偶然性实在太大了。线下比赛为什么会这样安排？笔者一直想不明白原因，可组委会这样决定肯定有其道理，但正是因为这个说不清的道理，让Shomaru不得不抱憾WCG 2003。

剩下的选手的实力为第2档次：Blue.Mayi（Lion.ender）、SoZ.LanceLot、=A.G=Hacker、AoYan、SoZ.TK、8da.thank。他们中许多人是本次比赛的新秀，或者说是因为当地的参赛人数较少、水平不高而出线的选手。不过也不乏淘汰知名选手的黑马，如SoZ.TK 8da.thank就是淘汰热门Chinastar脱颖而出的。

冠军不出意外应该从第1档次中产生。由于本次比赛采用的是ROC 1.10版本，通过每个选手擅长种族的不同，我分析出线选手如下：8da.2k由人类改练兽族，可根据对手选择不同的优势种族；T.S-Ford是兽族选手，北京本土作战，发挥正常的话能取得一个席位；SoZ.Magicyang和Eat的大赛经验能让他们获得有利的心态，如果出线也在情理之中。

到此为止，我们4个项目赛区决赛的情况介绍完毕。因为篇幅有限，这里只能作简单的点评，在今后连续的报道中，我们的记者将把中国总决赛的情况带给玩家，而且我们也将派出记者前往韩国，给大家带来最前沿的报道。9月，全国高手决战紫禁之巅，关注《大众软件》，关注世界顶级赛事WCG的全面报道。P

FIFA 2003出线选手名单	《星际争霸》出线选手名单	CS出线选手名单	《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》出线选手名单
北京：陈明/William	北京赛区：周俊/zhoujun	重庆：China.V	青岛：Lion..Kiss
成都：马玺清/MXQ	成都赛区：蔡宇/RainIce	西安：Edmund	西安：Lion.P.Sohu
广州：陈江锋/feng	广州赛区：何葆青/[svs].hbq	武汉：SP Uu	北京：T.S-Ford
杭州：刘春尧/xiaoshua	杭州赛区：王恩平/Enping Wang	沈阳：C.P	广州：T.S-Topspeed、Blue.Mayi（Lion.ender）
南京：李澜/fpe	南京赛区：肖波/Bo xiao	成都：h.S、FY	上海：SoZ.Magicyang、SoZ.LanceLot
青岛：佘铖刚/BEBY	青岛赛区：纪伟磊/sun	南京：Su.z	武汉：A.G=Hacker
上海：朱烨/don 杨正/SFA_Zola	上海赛区：刘伟炯/=L.Y=PJ	深圳：SP Zz	深圳：AoYan
深圳：方春来/5267	深圳赛区：黄凯/Dx_ForEveR	青岛：L*M	杭州：SoZ.QinQian
沈阳：祝京楠/Wilson	沈阳赛区：沈鹏/May	杭州：ICE	南京：GF.LimitHuman
武汉：项牧/double	武汉赛区：韦奇迪/Deep	广州：E|star、Rainbow	重庆：8da.2k
西安：李君/SkylinE	西安赛区：李晓峰/sky	上海：Newegg AS、[B.O.B]>Happy!sland	成都：SoZ.TK、8da.thank
重庆：赵伟/Archer	重庆赛区：蒋品/chowjpin	北京：n.P、deVil United	沈阳：Eat

随着《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》(下面简称TFT)的推出和普及，在《混乱之治》的基础上发展出越来越多的新式战术，为原本已千变万化的战场增添了更多的不定因素和战术设计。许多玩家重视灵活的战术思路、精巧的微操作手法，但不要忽略了基地的经济建设，它是一切战争的基础和保证。本文避开战场上的一切微操较量和兵戎相见，针对建设基地的技巧展开探讨。通过对基地建筑有意识地摆放布局，能起到正确防御和安全发展的作用，这样才能在经济有保障的同时更好地发挥玩家的战术意图。下面就从几方面分析建筑的艺术高超之处，希望对大家有所启发(除非特殊说明外，本文试验地图均是TFT版的Lost Temple)。

ASUS® 华硕“超级平台杯”《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》有奖战术征文(二)

《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》1.12版 建筑的艺术



■ 广东 林可全

利用建筑打开视野


正在升级伐木效率的伐木场和居高临下的完全侦察。

TFT的建筑价格普遍比ORC要下降许多，所以在战斗开始形成一定的建筑规模也不是一件难事。建筑降价除了能让玩家迅速组织战斗队伍外，还能充分利用建筑开阔视野的作用。有了枯萎权杖(可在不死族商店购买)，现在不死族也可像其他3族一样在任何地方搞建筑了。把建筑建在关键地方可迅速有效地侦察到敌人的快速MF意图及兵力状况，也能使我方迅速展开防线，有针对性地予以还击。将了望塔建在分矿的斜坡靠外面处，居高临下，分矿的情况一目了然。同时了望塔能减少视野盲区和防止敌人的Tower Rush，扩大自己的视线范围。了望塔可升级成箭塔，起到保护分基地和减缓冲上斜坡敌人势头的作用，另外还可保护伐木场。

完成关键升级，发挥特色建筑的优势


有兽人地洞保护免受苦工受RUSH，同时战争磨坊正在升级必不可少的加强型防御。

TFT版中资源的需求调整非常明显，ORC中经常紧缺的是金钱，但现在你会发现总是缺木头，所以加大木头的采伐量至关重要。最好的办法当然是到地精商店买回地精伐木机，让它帮忙，不但提高采集效率，而且必要时可参与防守。采矿时如果采木的苦工被敌人英雄偷袭秒杀就损失惨重了，不但木材供应停止，而且还要花费大量金钱重新召集苦工，经济上的劣势最终会导致战场上的劣势，因此必须保证资源的及时供应。而人族的特色之一就是能提高木材的采集效率，最好是能达到食尸鬼的效率就不错了。

兽人为了防止建筑受破坏，在战争磨坊中升级尖刺障碍能有效防止早期步兵的快速Rush(特别是人族的步兵)，而且升级了加强型防御的兽人建筑更耐打了。将兽人地洞升级更易于兽人防守，免于更多的苦工枉死。升级防御塔能使兽人的基地防御能力大大提高。对于暗夜精灵来说，在基地中喝饱井水进行持久防御战甚至反扑，对任何试图对其进行早期MF的敌人简直是噩耗，甚至可能赔了夫人又折兵。现在精灵们在永恒之树的保佑下升级了月井之春(魔法能量容量增加300，恢复速度加快83%)就如虎添翼了，这是精灵们防御后期不可缺少的部分，辛辛苦苦把恶魔猎手打成重伤的死亡骑士看到喝饱井水的尤迪安反扑，哪有力气再举起霜之哀伤呢?

选好建设地点，加快保护金矿的效率和基地内部安全


紧密的建筑保护借助地洞摆放而提高了采金效率的苦工，同时有坚实的防御塔保护。

大家都知道，合理摆放兽人地洞能使兽人在4个苦工采矿的情况下达到不死族或暗夜精灵5个人的采矿效率，你可变相腾出一个人做其他事情或省下一个人口。把其他建筑修在外面可防止防御塔暴露受到直接攻击，还可挡住敌方英雄不让他顺利进入金矿区

屠杀苦工。即便被敌人杀入矿区，苦工也可逃进地洞和防御塔配合攻击。游戏初期没有敌人敢单枪匹马继续滞留。

人类可和兽人采用同样的建筑布局，只是将地洞换成房子而已，不过防御塔不要修得太集中，防止敌人的攻击造成更大损失。留有较多空位不是为了方便敌人进来，而是方便农民变成民兵后反击或逃跑。微操好的话甚至可用农民围住敌人前来骚扰的英雄，利用防御塔和自己的英雄攻击，敌人要么死，要么浪费一个回城卷轴跑掉。

不死族和暗夜精灵的情况与前面不同。不死族的侍僧采矿时不能动，显得比较脆弱，克服敌人英雄MF的方法是要么拿建筑塞死出口，要么快速出坟场＋幽灵之塔防御，把伤害减少到最低。你可将防御塔建设在建筑之间，避免其完全暴露，同时能保护伐木的食尸鬼和脆弱的商店。

那暗夜精灵怎么办？既没民兵又没苦工，小精灵甚至不能攻击，又没有远近都可攻的防御塔。在金矿后面和月之井旁建起远古守护者，让金矿和古井帮助克服守护者不能近攻的缺点，始终把骚扰的人拒在远处好让守护者能攻击到。敌人能骚扰的目标只有正在伐木的精灵，因此一般把伐木精灵放在守护者或金矿后面。待敌人上钩，让战争之树站起来挡住路口。双方英雄可单挑，反正旁边就有一口古井，我方喝饱再打也可，敌人唯一逃生之路只有回城卷轴。

从前面的图中可看出一个共同点，那就是商店都建在祭坛隔壁而不是在基地外围。一般的玩家认为商店建在外围（大多是基地没给商店预留位置而不得不建在外围），在防御时英雄可迅速买到补品，此话有一定道理。敌人也明白这一点，所以商店不可避免地首先被拆掉，加上商店是所有建筑中HP最少的一个，最容易被拆掉，到时不仅商店没了，连英雄也失去补品了。改善的方法是商店建在祭坛隔壁，好处是：第一，可阻挡早期的骚扰；第二，英雄一从祭坛出来即可买到东西，不必长途跋涉跑到外面；第三，HP少但不易快速被拆，增加防御时英雄能购买补品的次数。因此把商店建在基地内部不仅有利于协助防御，还能减少不必要的损失。

利用建筑特性协助基地外部防御

这里以有代表性的暗夜精灵和人类为例说明（不死族可参考暗夜，兽人参考人类）。把月之井建在外围首先有利于英雄和士兵快速补充HP和Mana，可增加防御时间。英雄边打边补，升级后的古井提供补给，为暗夜精灵持久战的胜利打下坚实基础。其次一字排开的古井可防止敌人近距离攻击远古守护者并帮助克服守护者不能近攻的缺点，也可起到减缓敌人推进的作用。这样英雄和守护者一前一后，防御战事半功倍。另外注意图中指示的小精灵，初期时让其占据图中的位置可有效地进行侦察。

把廉价必建但又通常找不到合适位置放的房子放在防御塔外围，能起到防止近攻兵种直接攻击防御塔的作用，加上斜坡上攻击有一定几率会击空的原理，同样能减缓伤害。看到图中斜坡上的两处房子，放在那里的作用很大，一来因为进攻方急于杀死你的英雄，所以一般会绕开房子攻击英雄或你的士兵，这样房子能减缓对方推进速度，运气好的话对方某些士兵可能相互卡在房子附进而无法支援前线的英雄，而此时则集中你的兵力杀死对方很厉害却与部队脱节的领袖。当对手发现他的士兵只顾拆房子不支援时，他的英雄已魂归祭坛了。如果对手拆你的房子，此时防御塔和迫击炮小队就开始远攻，再来个雪暴或烈焰风暴，那是死伤大片啊。损失两个房子也就不算什么了。

利用地形优势加强防御

在如Sanctuary（TFT版的地图）这样的地图上，两个玩家夹着分矿，外围是高地。一般来说保护分矿的措施是在分矿前建设防御塔，而此时应充分利用地形优势，把防御塔主要建设在高地上进行防御，那么就可避免陆地单位的攻击从而达到无损防御的目的。另外在建防御塔时不要太集中，分散建设可让单个单位伤害更大，群体建设则分散攻击力，同时避免先知的地震等大范围打击技能，充分发挥防御塔的作用。

以上是本人对建筑艺术的一点体会，拿出来与大家分享，有不足之处恳请大家指出。这里介绍的并不是某个制胜的必杀绝技，而是容易被玩家忽略的一些细节。如果那些还没有跨进高手大门的玩家能注意这些细节，并将它们运用到战术中去，想必自己的水准又跨上了一个台阶。最后，祝大家玩得开心！


分散的防御塔让单枪匹马进来骚扰的敌人不会有好下场。


三个幽魂之塔加基地大门，谁还敢来骚扰我采金？


幽魂之塔肩负着保护食尸鬼和商店的重任。


谁敢进来？不想被拍死或被喝饱井水的恶魔猎手杀死就不要来骚扰了。


我有4大碗井水，谁来惹我？


来吧！防御塔和三位英雄开始手痒了。

CPL——全球最为火爆的电子竞技盛会之一，提到它自然会联想到两支世界上最顶尖的CS战队：SK和3D。这两支战队在以往CPL上的战斗总能让无数CS玩家激动。我们“职业高手教你打CS”栏目也曾介绍过SK和3D在NUKE上的精彩演绎，当时美国佬让瑞典人在冬天彻底郁闷。事隔半年，复仇的机会终于来了，在CPL 2003 Summer上，“哥俩”又被命运安排在一起，SK把握住了机会，在争夺胜者组冠军的拼争中险胜3D，并最终成为冠军，捧走60 000美元。这次SK和3D的激情对抗在de_inferno中上演，双方都发挥出了最高水平，无论从战术上还是枪法上都无愧世界顶级强队的称号。此次我们就通过这场比赛来分析一下CT如何在de_inferno这张复杂的巷战地图中利用地形等方面的优势防守住T进攻的。下面，大家就跟随我一起来重温这10位偶像级职业高手的巅峰对决吧！

职业高手教你打CS之六



巷战中的反击

——de_infeono地图防守战术分析

■偶游网 虱子&条件



春风得意，捧得60 000美元冠军奖金的SK。



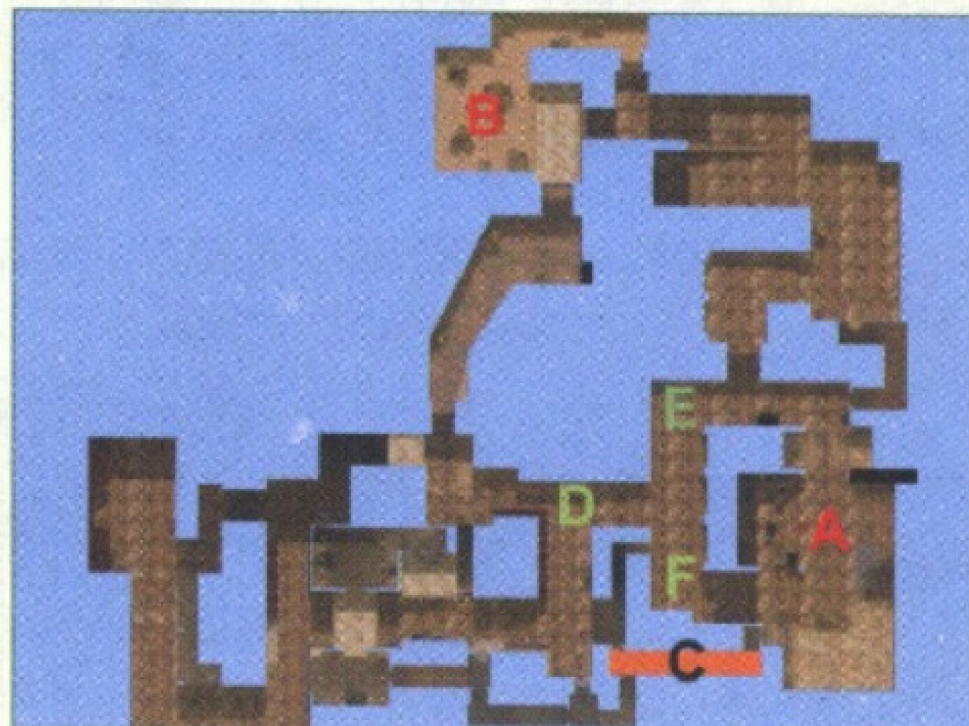
3D屈居亚军，君子报仇，十年不晚！

双方出场阵容：

SK：Ingemarsson<Potti>、Moum<element>、Christensen<Heaton>、Eriksson<fisker>、Korduner<ahl>

3D：Miller、geffon、gueorguiev、morgan、kim

在介绍具体战术之前，照例先来熟悉一下地图。国内玩家接触de_inferno地图的时间远远晚于国外。随着国际上越来越多的赛事采用这张地图，本届CPL Summer中甚至因此取消了大家熟悉的Aztec，可见de_inferno已成为无数职业玩家的最爱，其均衡性在所有正式比赛地图中堪称优秀。在de_inferno上，比赛中往往出现比分接近的情况，用“拉锯”二字来形容比赛的过程，可谓最贴切不过，而且对战中也能更多地运用不同战术。首先看看它的全貌（如右图），通往B区埋雷点的途径一般都是那条长长的通道，而到达A区则有多种选择。在大多数比赛中，进攻方总喜欢将大部分人力和精力花费在突破A区这个环节上，原因有二：一是选择路径多，进攻A区时一般分



COUNTER STRIKE

COUNTER STRIKE

为C、D两路，而走D的人还可在路口分E、F两路，C点队友也可通过阁楼再分两路，这样一来自然会让防守的CT有些顾此失彼，T进攻起来也就相对容易许多；二是一旦埋雷成功后T可在众多掩体保护下伏击从B区赶来支援的CT。当然，土匪们也不会不顾及B区，尽管这里只有一条通道，可被集体Rush还是成了B区最大的隐患，而且残局时的换路也是T所钟情的。结合以上所述和通过观察各种比赛录像，不难发现大多数战队在de_inferno上的进攻方针可以因地图而总结成两句话：重点攻击A区，出其不意攻击B区。


图1


图2

了解了de_inferno大致面貌和基本的进攻思路后，我们就可有针对性地作出防守的战术部署了。既然A区是重点，那么CT5人中一般就会有3人防守此处，剩下2人留守B区（根据局势判断偶尔会在A区增至4人防守）。A区3人通常情况下防守阵形有两种：一种为收缩式，一种为压制式。两种方法都有各自的特点，不能说哪种方法最为有效。譬如收缩式，CT通常会选择一名枪法极佳的队员在C点走廊出口处埋伏，有时可直接将枪口瞄准出口，在敌人到达的第一时间将其爆头，而有时则可运用MP5或加了消声器的M4在出口的拐角处等待，也就是我们常说的阴人。那么另外两名A区的CT在此种防守方式时应该怎样站位呢？一般他俩会利用埋雷点的木箱作为掩体，巧妙地躲藏起来（如图1），等到从E、F两点冲来的T进入此区域后再一同闪出，打敌人一个措手不及。现在大家应该看出，通过对这3人的分析，CT在A区可以说是完全放弃了地图上的其它防守区域，直接等待对方进入埋雷点后进行肉搏。同时也应当看到这样做的缺点，一旦防守C点走廊的队员牺牲，那么突破此处的T配合E、F两点队友，将会蹂躏在埋雷区隐藏的另两名CT，这样的局面想必是大家都不希望看到的。因此，在比赛中也就衍生出了另一种A区的防守——压制式。顾名思义，就是要3名队员将防守阵线向前推进，将敌人消灭在埋雷点之外。具体来说，可在C点派两名CT前压至长廊的入口处，通过闪光弹以及手雷的运用将试图通过此处的T消灭；也可在E、F两点压制，形成火力交叉，有效地打击敌人。更为极端的是将阵线推进到D点，直接打敌人一个措手不及，虽然此时放弃了地形优势，但也会起到出其不意的效果。上述的收缩式和压制式两种站位都有一个共同的要点：A区地形复杂，在防守时一定要注意同周围队友的配合，因为A区CT大部分身子是暴露在敌人枪口下的，如果没有队友照看身后，用5人来防守A区也未必能成功。



大家了解了防守A区的两种基本方法后不禁会问，到底应该选择哪一种呢？其实如果稍加分析，不难得出答案，应该根据局势灵活运用，以及视枪械配备和出生点的好坏来进行变换。实战中方法的运用将在下面Demo的具体分析中讲解。

至于B区，T一般是不会将过多的时间花费在此的，而是会派1至2人配合A区的队友进行包抄，另外就是在没有主枪械的情况下选择用沙鹰（DE）进行5人的Rush。所以此处的防守队员不会有太多站位，他们2人只要能互相配合，并且根据对手的动静来判断敌人到底选择主攻哪里，第一时间通知A区队友。此外，A区防守难度较大，所以他们常常会在最后收拾残局。这就要求B区防守队员一般选择头脑极为灵活的选手，不一定要枪法有多好，但对局势的判断和残局应对能力一定要突出，譬如SK的elemeNt就是防守B区的代表人物。当然B区的CT也可在适当的情况下向前推进，一旦成功地将阵线前移，效果也是惊人的。

最后我们来说说当战斗打响后A、B区之间的接应和支援问题。正如所有正式比赛地图一样，每个埋雷点的防守队员都有两条道路去支援队友。与其它地图有区别的一点是，de_inferno地图中充斥着众多的拐弯和巷道，这就使得“土匪”的游击手能发挥相当大的作用。正因为如此，支援的CT队员在赶赴战斗地点时就必须小心谨慎，根据当时局面选择正确路线和作战方式以保存有生力量。下面就具体两个埋雷点分析如下：

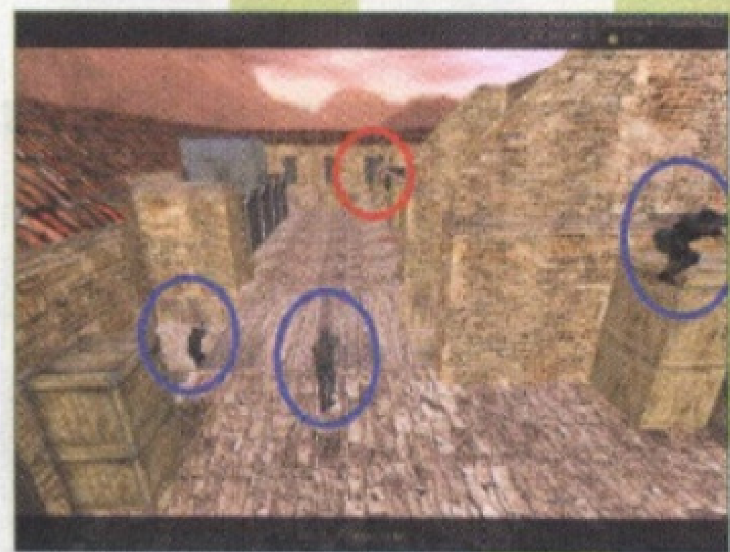
第1种情况是敌人进攻A区。A区是防守重心所在，开局阶段至少有3名警察在此区域布防。如果双方均装备了重型武器，那么战斗在A区打响后，双方在第一

COUNTER STRIKE



波将有激烈的遭遇战。随后A区剩余的防守队员回到警察出生点的一侧退守，等待B区队员的驰援。B点的防守位置一般都是两名队员近距离协防，因此在支援时2人最好也能选择同一条路线。这样做的好处在于，由于敌人在进攻中被A区的防守队员利用地形优势和炸弹进行了有效打击，HP所剩不多，2人一起行动能形成一把锋利的剑，在最快的时间内以多打少，清扫战场；同时在抢拆炸弹时也能有效地掩护。

第2种情况则是敌人进攻B点。B点的两名队员在一般情况下是很难安全退回的，因此他们的任务就是尽可能地消耗敌人的力量，然后让A区队员过来收拾残局。3名支援队员一般作1-2搭配，分两路分别从警察出生点和D点支援。在队友都到达指定位置以后同时攻入B区，让进攻方首尾难兼顾。土匪经常在C或D点安排1-2名游击手，所以从D点包抄的CT必须具有良好的判断力，并根据临场形势判断敌人是否有游击手、游击手可能出现的位置在哪里，然后再估计时间，或者快速赶赴B点清扫战场，或缓行解决游击手以后再与队友会合。

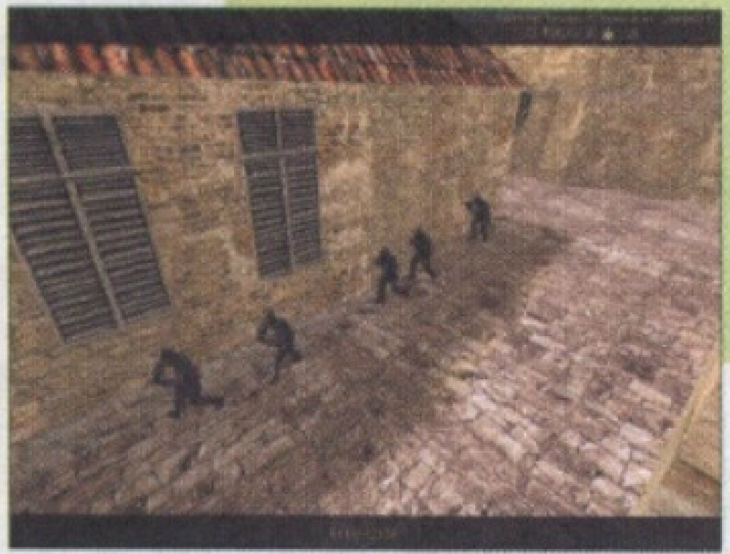

图3

或许读者对枯燥的战术讲解有些不太明白，那还是来看看SK和3D的表演，通过上下半场双方的防守，大家对所讲的防守策略将会有更深刻的理解。

上半场3D作CT。第6局，由于前面几局互有胜负，这一局双方都配备了最精良的武器装备，重新站在了同一起跑线上。3D通过试探，发现对手这次仍然将重心放在A区，所以立刻收缩防线，在埋雷点附近摆出了龟缩式的站位。（如图2）虽然Miller有些冲动，进入C处走廊“摸人”被杀，从B区赶来支援的morgan立刻补位。SK慢慢地试探半天之后，发动了对A点的总攻，可是无论从C还是从E、F过来的T最终都被3D剿杀，剩下孤单一人的ahl试图背着雷包转移，被B区的Kim狙击瞄准击毙。这一局中3D就贯彻了收缩战术，但又不死板，并没有躲在众多的木箱后面，因为一旦进攻方进入此区域后会下意识地对每个木箱进行AK透射，加上呆板的站位反而会让自己损失惨重。此局3D灵活的收缩站位不仅让SK进入了埋伏圈，还先发制人，没给对手任何机会。


图4

同样的情形还发生在下半场第1局，防守方SK相当了解3D的风格——节奏快、从不拖泥带水，而且沙鹰相当生猛，所以防守A区的ahl、fisker、potti退缩到埋雷点附近（如图3），稍稍靠近B区避免近距离遭遇沙鹰，还可快速支援B区。果然3D一开始就摆出了2-3的进攻路线，进攻B区的miller、morgan和kim以一人牺牲为代价顺利占领了B点，但不幸的是，试图同时从A点突破包抄的两名队友完全陷入了SK的收缩圈，进入A点后被远距离的USP折磨致死，此时3 VS 2局面对SK大好，他们轻松地围剿B区敌人后拆雷成功。


图5

其实在这两支队伍较量的过程中，由于彼此都相当熟悉，一味地采用同一种防守方式会被对方完全克制住，所以在比赛中，我们更多看到的是变化防守位，向前压制。上半场的第9局，在连输两局后3D放手一搏，直接将防守A区的3名队员派遣到D点，凭借重型武器M4，双方展开了激烈的对攻。（如图4）SK未料到3D会将防线如此大胆地推进，所以有些慌乱，一阵枪林弹雨过后，双方各有伤亡，但SK阵形被CT的这次压制打法完全打散，很快就输掉了这一局。同样的事情也经常在3D身上出现，受北美CS战队风格影响，所以他们经常会作出一些大胆的举动，好几次eco局3D都选择5人压制D点（如图5），虽然没有成功逆转，但威胁还是相当大的。一旦打掉对手的AK并被自己所用，那么局势就会立刻发生转变。当然3D也不是盲目地推进防线，仔细观察录像后不难发现，每次突进都会有一个相同点，那就是防守方的出生点靠前，而且他们对于到达D点后的出击时间把握也是相当精准，并不是没头苍蝇般的乱冲，而是听到对方脚步后多方位同时闪出（如图6），这样才能起到效果。如果被对手听到乱哄哄的脚步声而识破，后果不堪设想。


图6

SK赢得了这场比赛，靠的就是在下半场的出色防守，虽然同样也多次采用了压制式方法，但他们没有像3D那样大胆推进至D点，而是在E、F两侧玩出了多种花样。下半场第5局一开始，进攻的3D先是3人前往A，另外2人在通往B区的长廊处不停丢闪光弹和手雷，试图迷惑SK将防守重心转移。老练的SK没有上当，队长elemeNt

根据局势立刻作出决定，4人防守A区，其中ahl留守在C点出口处观察，另外3人占据E、F(如图7、8)，果然3D中路的geffon压住脚步悄悄来到D点，刚准备继续前进并配合C处走廊的队员一起突击时，3把黑洞洞的枪口从两个侧面瞄准，几乎在一瞬间就将其送上西天。此时SK没有贪心，立刻退回埋雷点，又打掉了从C点突破的“土匪”。从上面可看出同样是压制，SK和3D的风格也不大相同，3D压制讲究彻底，一鼓作气在最短的时间将敌人全部消灭，而SK则是步步为营，压制防守赢得少许优势后立刻转变为收缩式，一点一点地瓦解对手的兵力。到底应该运用什么样的方式呢？这就需要玩家去把握自身队伍的特点，布置出适合自己风格的战术。

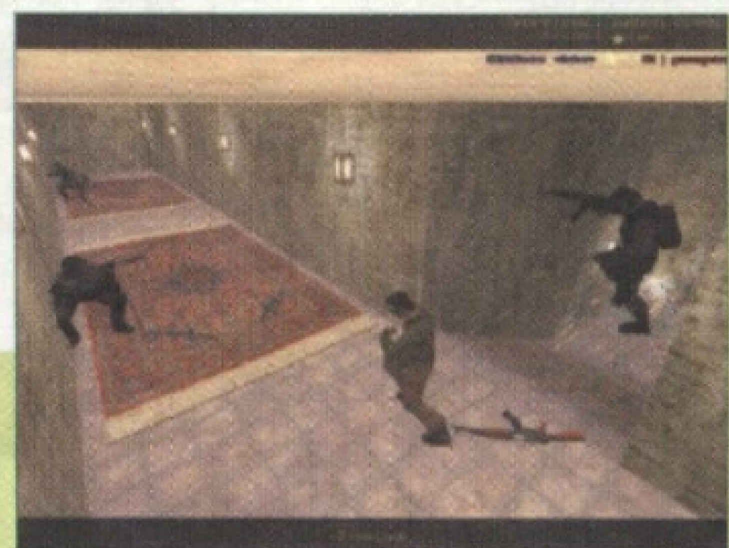

图7

不要以为防守时只能将防线在D附近变换，其实在C也可以。下半场第8局3D选择了Rush A区，而SK由于出生点较好，两名队员快速冲到C点长廊的入口处，习惯了前几局此处无人防守的3D刚跑到这里，他们的脚步声就被fisker和ahl听到，fisker标准的M4扫射让kim和geuorguiev连反应时间都没有就Dead了（如图9），剩下的3D队员阵脚大乱，匆忙之中更没有稳住心态，草草地结束了这局战斗。


图8

其实这两支队伍在比赛中防守A区时，上下半场23局玩出了23种花样，这里限于版面我们也就不在冗述，相信大家对于A区防守也有了一个比较清晰的理解，宗旨还是一个：在适当情况下收缩防守，出其不意地将阵线前移，打出有气势的压制防守。只有这样才能不被凶悍的T吓倒，反过来应该让在巷战中的T处处感受到CT的威胁，使“土匪”因此而缩手缩脚，犹如惊弓之鸟。

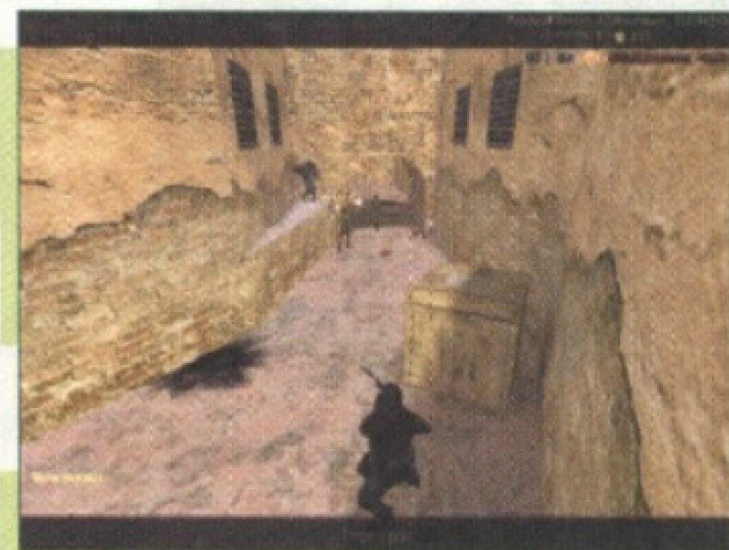
B区的情况相对来说要简单许多，在一般情况下，T是不会选择将大部队完全集中在通往B点的那条长廊上进攻的——手雷、闪光弹以及狙击都对进攻一方不利。正如前文所讲，T经常会在eco局中选择沙鹰Rush此处，或从此处突破后和A区队友夹击CT，因此防守此处的CT不求用2人力量将T完全消灭，只求能尽全力打击敌人的有生力量和HP，剩下的事情就交给A区的队友来收拾残局吧。一味防守总会有失误的时候，偶尔变化也是必需的，3D上半场第10局就是最好的证明。Kim和geuorguiev通过闪光弹的试探后发现SK没有快攻B区的意图，便悄悄来到了长廊尽头，阴险地摆出了（如图10）的站位。SK经过试探后决定3人进攻B区，另外2人从A区包抄，potti、Heaton、elemeNt小心翼翼地压住脚步，仍然没有料到3D的阴险布阵，短短的2秒钟，3D以牺牲kim的代价全歼进攻B区的3员大将，局势瞬间明朗（如图11）。其实3D这种站位并不新颖，关键在于它的出其不意，所以不管B区的防守任务如何简单，也要多动脑筋，重视每个细节，不能因为疏忽大意而酿成错误。


图9

如果只是孤立地对待A、B区的防守，那么很容易被T冲垮，重要的还是两个埋雷点防守队员之间的衔接和配合。一旦某一区被突破，那么剩下的队员跑位和意识就相当重要，机械的支援只会陷入更大的被动。前文所述进攻方大多选择突破A区，而且成功率比较高，但为什么SK VS 3D这场比赛中双方都是CT得分较高呢？关键点仍然在于B区的队员，尤其是SK的新队长elemeNt，或许他的枪法不比Heaton、potti的强，但他的意识绝对是SK中数一数二的，所以我们通常会在其它比赛中看到elemeNt从B区赶到A区收拾残局，加上T突击A区时所剩HP不多，elemeNt总能很好地完成最后的收尾工作。具体的战局我们就不再一一分析，而且也不是一两句话可以讲明白的，意识、跑位这种东西需要先天的资质和长期的训练结合才能达到最佳效果，希望玩家可通过练习来不断完善自己。


图10

到这里，本期的战术讲解又要告一段落了，其实通过SK和3D这次经典的战斗，我们还可学习到许多东西，比如eco局的处理，2人的小配合，T的进攻战术，还有在de_inferno这张地图中许多屋顶的攀爬都是非常有价值的演示，堪称的CS教科书。我们所讲解的CT防守只是从这场比赛中提取的一部分精华，大家有时间应该多看看这些明星战队的比赛录像，从中体会到的东西是这短短的战术文章所不能涵括的。至此，CS比赛中的大部分地图我们栏目都已讲解完毕，在以后的“职业高手教你打CS”中会带给大家一些新的东西，分析一些比赛中的细节问题，譬如实战中枪法的运用、作战时的心理分析、残局的收拾等，希望大家继续关注！ P


图11

COUNTER STRIKE

巨人倒下了，它们永不消亡

——以此缅怀无敌的魔法大陆

■湖南 晚风过长街

2003年5月底，一个普普通通的星期三，《魔法门》系列和其外传《英雄无敌》的发行公司3DO向美国加利福尼亚北区联邦法院申请破产保护。随后，3DO宣布将寻求出售整个公司或公司的某些部门以偿还债务，紧接着，深受中国广大玩家喜爱的《魔法门》、《英雄无敌》等经典游戏的经营权被3DO列入拍卖名单……再接下来，就是最近的消息了，法国Ubi（育碧）公司以130万美元的价格，获得了《魔法门》和《英雄无敌》系列的特许经营权。

3DO，我们熟悉的那个过去的巨人，轰然倒下了。尽管我大学生涯里熬夜厮杀在魔法和英雄世界里的快乐时光早就过去，但如今的消息仍让我热泪盈眶。这里，我不想对3DO公司的经营政策做出任何评价，只想和所有热爱《魔法门》和《英雄无敌》的玩家们一起，静静回忆曾让我们热血沸腾的那个魔幻世界，那些我们曾经的敌人和朋友，那些栩栩如生的魔物和战士……

还记得在《魔法门VI——天堂之令》那个恐怖的地下城里，和牛头人的第一次相遇么？让可怕的牛头人揭开我正文的序幕吧，下面记述的怪物按照最经典的《英雄无敌Ⅲ》的种族加以分类。

Dungeon族

牛头人，传统译名：米诺陶（Minotaur），牛头人身，强壮凶暴，居住在地底迷宫之中，手握巨大的战斧，随时随地都会格杀闯入迷宫的任何生物。身高超过2米的米诺陶在复杂到令人窒息的迷宫中轻车熟路，迷路的可怜人，你看到了么，黑漆漆的牛眼中那燃烧一切的狂暴之火？暗红斑斑的斧刃上缓缓滴下谁的血？

我不太记得《天堂之令》中那个地牢的具体细节了，我只知道第一次和这种生物交战时所感到的惊悚和震动。我很快喜欢上了这个狂野可怕的魔物，以至于我在《英雄无敌Ⅲ》中老是玩Dungeon族，而且我一直不能理解为何如此强悍的种族只有区区50点HP。当然游戏开发商可以如此设计相关数值，不过米诺陶却并非他们所凭空杜撰。在古希腊神话中，米诺陶是克里特王国的国王米诺斯的妻子帕西法厄所生。米诺陶生性残暴，只食人肉，米诺斯便建造了一座极为复杂的迷宫将它关住，然后每隔9年让雅典人进贡7对童男童女送给米诺陶为食。如此暴行自然不能得到善报，希腊的少年英雄忒修斯混在进贡的童男中将米诺陶刺杀，也成就了他个人的传奇。

有趣的是，米诺陶反而获得了比忒修斯大得多的名气，毕加索有多张以它为主题的名画。而在游戏界中，米诺陶更是被无数游戏设计者垂青，几乎所有的奇幻游戏中都可以找到牛头人身的怪物，这包括《暗黑破坏神》和《博德之门》等经典作品。

《魔法门》系列充满了各式各样的地下城，地下城里有着各式各样强大恐怖的怪物，和米诺陶一样，阴险的眼魔（Beholder）也令我们难以忘记。这些长着数支触角的邪恶生物只有一个两米多宽的肉球脑袋，脑袋上面是一张长满尖牙的血盆大口，一只硕大的眼睛生在大口之上，这只大眼控制着触角上的小眼睛。

眼魔被称为“多眼之球”或“巨眼暴君”，是无数冒险者的极度噩梦。它们生活在地底黑暗的世界里，选择难以通行的地点，用触角施放的魔法建造自己的巢穴。它们面目丑陋可恶、个性极为贪婪嗜杀。和米诺陶不同的是，这种丑恶的怪物并不来自于任何神话传说，它们被龙与地下城游戏系统创造出来，迄今为止只有20多年的历史，算是《魔法门》和《英雄无敌》系列里最年轻的生物了，它们同时出现在无数的电脑游戏当中，盛名远播。

眼魔在《魔法门》中的表现相当不错，它的触角能施放各种诅咒性魔法，令被攻击者大感麻烦。然而在《英雄无敌》里则显得比较弱小，这让我深感不满，如此奇特、强势的生物应该获得一个更突出的地位才对，看看《博德之门2》里的眼魔，其高难度的挑战特性令很多玩家头疼不已，奇幻游戏网站上一度掀起了针对眼魔的各种战术讨论。

和米诺陶、眼魔一起同属Dungoen族的美杜莎（Medusa），在奇幻世界中也拥有和米诺陶相仿的名气。在《英雄无敌Ⅲ》里，美杜莎是作为排名在眼魔之上、米诺陶之下的第4级兵种，它们能远程攻击，并且拥有经典的魔法能力：石化。

说到这里，可能不少动漫爱好者会想起日本的老牌经典动漫大作《圣斗士星矢》，车田正美描绘了一个英仙座的白银圣斗士，使用能石化对手的绝招和星矢他们战斗。事实上，车田正美的这一描述是符合希腊神话记载的。古希腊传说中，英仙座的神珀耳修斯正是取得了美杜莎的头，才得到雅典娜的高度信任，最后被列入仙班。


著名奇幻画家Boris Vallejo笔下的牛头人，极其强壮。

不过雅典娜并不像《圣斗士星矢》所说的那样完美无缺，为什么呢，我们来看看美杜莎的记载。传说中美杜莎原是一名非常美丽的少女，长着一头披肩秀发，人们认为她的美丽不亚于智慧女神雅典娜，因此美杜莎非常骄傲。凡人的傲气激怒了贵为神祇的雅典娜，她报复性地施展法术，将美杜莎迷人的秀发变成无数毒蛇，从此美杜莎变成了面目可憎的妖怪。愤怒和绝望令她的眼光变得可怕起来，凡是被她凝视的人都会变成石头。不过，雅典娜对美杜莎的惩罚并没有到此为止，为了成就宙斯之子，英雄珀耳修斯的伟大功绩，雅典娜指点他去砍下了美杜莎的头。后来珀耳修斯来到埃塞俄比亚，从海妖的口里救下国王的女儿，国王因此将女儿许配给他。在婚宴上，国王的弟弟菲纽斯带领大队人马闯了进来，想要抢走公主。在危急时刻，珀耳修斯让朋友们转过头去，并高高举起了美杜莎的头，在一刹那间，菲纽斯的手下全部变成了岩石。尽管菲纽斯惊恐地躲避，但最终仍没有逃过美杜莎的凝视。

在传统的奇幻世界里，美杜莎被定位成充满仇恨的邪恶生物（谁叫她得罪了正义的雅典娜呢），因其原有的女子特性，它嗜好收藏艺术品、精致的珠宝。

Dungeon族还有个能制造麻烦的兵种，那就是鸟身女妖（Harpy）。尽管只是第二级兵，但由于其飞行攻击后立即返回原地的特性，在游戏初期和守城战中就相当好用。

鸟身女妖有着一张邪恶面容的脸，女性的上半身和始祖鸟般的下半身。它们具有翅膀因此可以飞行，在希腊神话中被定义为最邪恶的生物之一，是典型的虐待狂，所有的乐趣都集中在如何折磨其他生物之上。它们的武器是：锋利的爪子、沉重的骨棒、充满魔力的能令过路人迷惑的歌声。传闻它们是怪物之父百首巨龙堤丰和女首蛇身怪厄喀德那的4位女儿，同时也是冥王哈德斯的传令官，负责把死者的灵魂送往冥界，但即使是亡灵也逃脱不了它们血腥（如果亡灵还能流血的话）的虐待，可以想见它们极度残酷的本性。颇令人意外的是，擅长唱着令人失去理智的歌曲的鸟身女妖，却相当害怕铜器的声音。

这个邪恶的生物并不只是在《魔法门》和《英雄无敌》的世界里撒播灾祸，在《王权》、《魔法师传奇》、《魔剑》等各类奇幻游戏里都能见到它们的可憎身影。当玩家在《英雄萨姆》中搏杀时，天空中飞过的鸟身女妖也是非常具有威胁的敌人。


传说珀耳修斯砍下美杜莎的头后，美杜莎的身体里飞出了有翼的飞马珀伽索斯。

Castle 族

盘旋在埃拉西亚大陆上空，天空的主宰，高贵而神秘的狮鹫们，无疑给所有玩家留下了深刻的印象。尽管在《英雄无敌》系列中，它们的表现不是很强大，但这丝毫不能抹煞



其实许多画家笔下的鸟身女妖都是美丽的。

它们作为狮鹫心王朝忠诚捍卫者的形象。

狮鹫（Griffin），狮子的身体，老鹰的头和双翼，身高2～3米以上，和米诺陶相当，其双翼铺开后长度可达8米，体重接近500千克。狮鹫是极为出色的狩猎者，拥有不可思议的视力和听力：能在3000米高空中发现牛马这种体型的生物，能听到在数百米外的脚步声，诸如此类。因此没有超群的实力，想要猎杀它们非常困难。

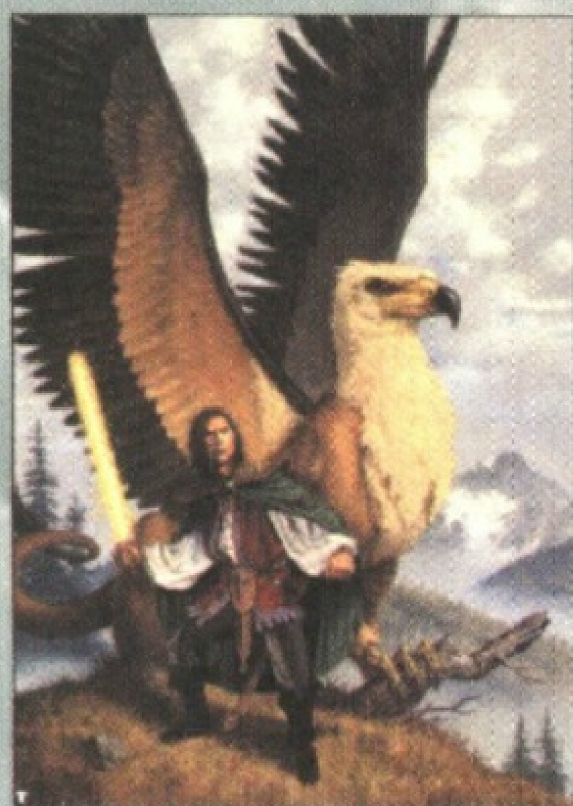
文献记载中的狮鹫最早出现在亚述巴比伦的神话中，传奇人物马尔都克和各种怪兽英勇搏斗，最终获胜，获得神的封号，狮鹫就是马尔都克所杀的第3只怪兽。古希腊神话中也有狮鹫的记载，它们在此被描述成为车夫，为众神之神宙斯、太阳神阿波罗和复仇女神涅梅西斯服务。不过到底狮鹫是怎么被创造到这世界上来的，一直没有明确的说法，某些流言说是古代魔法师试验的结果。

我们从这里可以看到，狮鹫总是和神关联起来，因其历来就具有高贵的气质，很难为凡人所驾驭。我们也得到了一个合理的解释，那就是为何在龙与地下城设定里，狮鹫生下的蛋也是非常值钱的。

不过，除开狮鹫心王朝外的凡人，也是有机会获得狮鹫认同的（尽管那很罕见）。假设你运气够好，在野外的冒险中碰到一只被陷阱困住的狮鹫，搭救它并且医治它，将能得到它的报答。它很有可能会愿意成为你的座骑或运输机，认真偿还你的恩惠。在即将开始内测的暴雪首款网络游戏《魔兽世界》中，狮鹫将成为玩家昂贵的交通工具，带着你飞越群山大河。

Tower族

如果你去过巴黎圣母院，你应该不会忽略静立在钟楼上的暗色调石制怪物雕像——那些在欧洲很多上了点年纪的建筑物上都能看到的雕像，它们一般被装饰在屋檐上，俯视着街道和城市、熙熙攘攘的人群。



在奇幻故事和神话中，狮鹫为最好的骑士或者神灵服务。

它们拥有一对紧紧闭合着的翅膀，你看着它们的时候，它们彷佛永远也不会动。当你掉转头去，它们石头做的眼睛则可能忽然发出红色的凶芒，夜色下狰狞的利爪和锐齿反射着狡诈的月光……

是的，如你所想的那样，它们就是石像鬼（Gargoyle）。岩石的身躯，坚硬的外皮，这些都被它那极善伪装的翅膀包裹，对于任何麻痹大意的人来说，它们的迅猛一击都非常致命。

似乎没有什么资料记录过这种生物的起源——或许你会认为它们根本就不能算作什么生物，它们只是石头，只是不知道当你被它噬咬时还会不会这么想。石像鬼无须空气、水和食物，当然如果需要它们也能吞食肉类。它们显得极有耐心，昼伏夜出，非常狡诈。很少有人听到过它们的聊天，实际上在没有其他生物在的时候，它们喜欢彼此夸耀，互相吹嘘。

在《英雄无敌》的各色兵种当中，石像鬼只能算是小角色，在攻城战役中顶多充当炮灰。死掉的石像鬼就会还原成一堆石头瓦砾，在其他游戏中，比如网络游戏《魔剑》，石像鬼还算是比较难缠的角色，中级冒险者可以从它身上获得不错的经验。

Tower族的顶级兵种泰坦（Titan）无疑是埃拉西亚最强悍的生物之一，高达十多米的巨型躯体能和龙族相比，他们和天敌黑龙互相厮杀的场面也是游戏中最惨烈的战斗场景。因其生来便有神力，所以在所有的奇幻游戏中，泰坦都是强大的角色，他们是俊美优雅的巨人，身着飘逸的宽袍，佩戴稀有昂贵的珠宝，感情非常丰富。尽管体型巨大但并不笨重，他们敏捷快速，精通各种魔法特别是闪电魔法。不少游戏中的顶尖武器中都有“泰坦之剑”，具有闪电伤害效果。

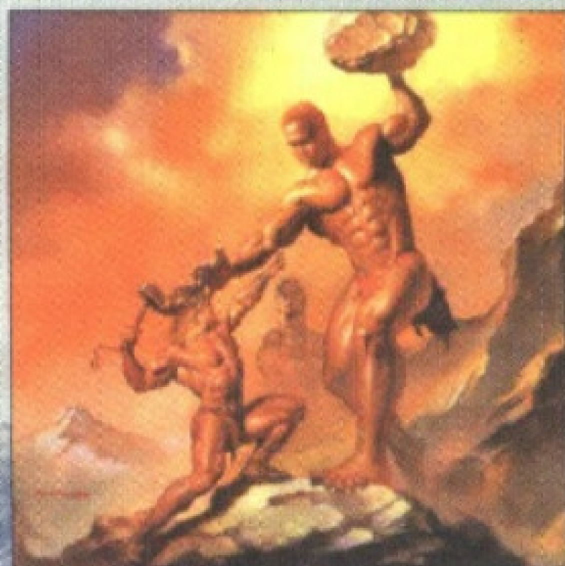


丑陋奸诈的石像鬼。

泰坦的高贵血统毋庸置疑，希腊神话中，大地之母盖亚生育了6男6女，总称泰坦，他们的辈分比诸神（包括宙斯）更加古老。宙斯为王之后，泰坦们纷纷遭到了悲惨的下场，造人窃火的普罗米修斯就是泰坦中的一员，他被秃鹫每日啄食肝脏；阿特拉斯被罚用肩扛负苍天，永远不得脱离；其余的泰坦们也被囚禁于塔尔塔罗斯地狱。后来巨人们冲破地狱，在大地之母盖亚的带领下向宙斯复仇，几乎所有强大的天神都聚集起来，准备迎接和泰坦的战斗。这时宙斯得到一道神谕，那就是需要一名凡人参战，才能够赢得这次战争，宙斯立刻想到了他的儿子，也就是希腊神话中最伟大的英雄赫拉克勒斯。赫拉克勒斯的参

战改变了战局，不死的巨人珀洛罗斯看到赫拉克勒斯后立刻就死去了；只要双足接触地面，就能获得无穷能量的阿耳克尤纳宇斯被赫拉克勒斯高高举起，这个强大的泰坦双足一离开地面也立即死去。其他的巨人纷纷死在了宙斯、太阳神阿波罗、智慧女神雅典娜、海神波塞冬等神灵的手里。这场恶战最终导致了泰坦巨人们的毁灭。

泰坦在希腊神话中的悲剧性地位，也使得他们成为后世诸多艺术家的表达载体。有趣的是，土星最巨大的卫星土卫六，就被命名成“泰坦”。


泰坦与众神之战。

Rampart 族

在西方的描述中，独角兽（Unicorn）是白色的类马型动物，身长3米以上，居住在静谧的森林里，它们拒绝和大部分生物接触，但能分辨善恶，任何恶徒和胆敢侵犯森林的人都会遭到独角兽的猛烈攻击。它们因前额中央长出来的一只象牙般的角而得名，一般文献记载中都认为这只角拥有神奇的治疗能力，可以解毒，甚至有人认为能够起死回生。

希腊人认为独角兽最先是在印度出现，有人认为它是印度犀牛和喜马拉雅羚羊的混合体。日本人将独角兽称为Kirin，这听起来很像是我国的神兽麒麟。事实上独角兽也被普遍认为是神兽，大部分国家的人都认为独角兽是高贵、纯洁、善良、吉祥的生物，罕见，但能给见到它的凡人带来好运——龙枪里的那只独角兽之王，大家还记得么？

在一些浪漫的传说中，独角兽和精灵少女拥有非同一般的友谊，它们接受精灵少女的喂养，乐意充当其座骑和一生的保护者，甚至愿意和精灵少女一起离开森林。

既为神兽，独角兽战斗能力也自然不可小觑，贵为Rampart的第6级兵种，拥有致盲的能力，相信敌方的强劲部队被本方的独角兽致盲后，大部分玩家都会开心不已。

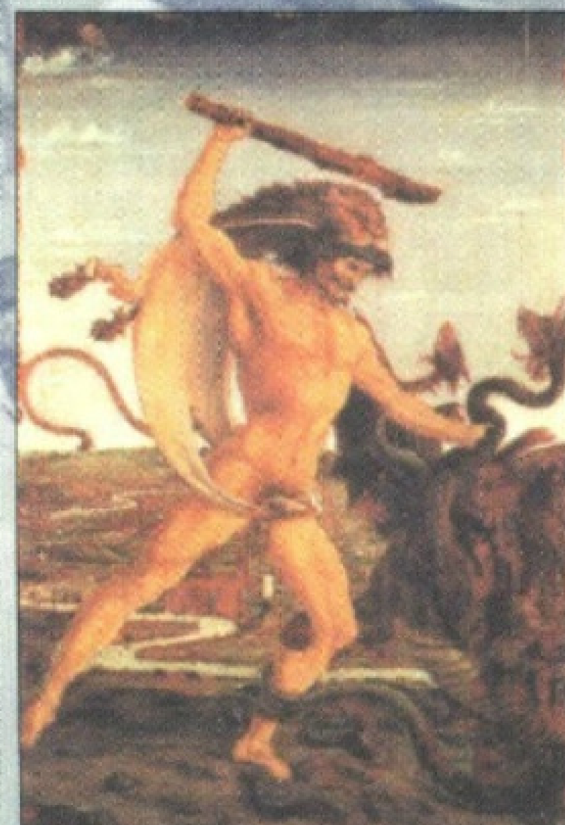

独角兽是圣洁与不可侵犯的代表。

Fortress 族

Fortress族被很多玩家认为是《英雄无敌Ⅲ》中最弱的一个族，各级兵种大多实力平庸，尤其是第7级兵种九头蛇（Hydra），速度攻防相对都较差。不过，九头蛇虽然在《英雄无敌》系列中被弱化了，在传说中可是个相当难缠的对手。

九头蛇身长10米左右，只有正中间的那个头是其要害，其他的8个头都有再生能力，就算被砍掉也可以立即止血，并且可以重生（龙与地下城第三版规则里，重生需花费大约1个月的时间）。

希腊神话中，九头蛇名叫海德拉，和鸟身女妖一样，也是怪物之父百首巨龙堤丰和女首蛇身怪厄喀德那的女儿，在阿耳哥利斯的勒那沼泽地里长大，经常爬到岸上用喷吐出来的毒气制造瘟疫，毁坏庄稼，并且袭击牲畜，具有很强的破坏欲。英雄赫拉克勒斯和他的侄儿伊俄拉俄斯勇敢地进入海德拉盘驻的山洞，赫拉克勒斯用弓箭和木棒战斗，伊俄拉俄斯则用火把焚烧海德拉的头，两人合力砍下了它正中间的脑袋，将九头蛇彻底杀死，最后赫拉克勒斯还利用海德拉有毒的血液制造了致命的毒液箭矢。


赫拉克勒斯杀死九头蛇（油画）。

九头蛇在其他游戏里并不是很常见，但一旦登场，都属于Boss级别。在龙与地下城第三版规则里，其挑战级别至少要达到10级，和眼魔的难度相当。



上述9种生物，是我在《魔法门》和《英雄无敌》系列中印象最为深刻的奇兽和异怪。这并不因为它们在游戏中所体现出来的实力，而是因为它们独特的文化背景和种种相关的迷人传说。正是因为这样，《魔法门》和《英雄无敌》系列才拥有分外动人的魅力，即使岁月渐渐枯黄，它们的色泽依然鲜艳。当然，一篇短短的文章，无法说完所有魔法大陆上的生物。《魔法门》和《英雄无敌》系列中值得我们回忆的生物何止这9种，《魔法门》和《英雄无敌》系列令我们永远难忘的又何止是这些生物？

曾经无敌的英雄，那片剑与魔法的大陆，骄傲的女王，邪恶的魔怪，随着3DO的轰然倒塌，失去了曾经的荣耀。在经营权的拍卖中，只有法国的Ubi公司一家出价求购。这样凄凉的结局，令我鼻子发酸，相信很多《魔法门》和《英雄无敌》的Fans和我一样，无法相信和难以接受今日的景象。是什么导致我们的《魔法门》、我们的《英雄无敌》走到今天这一步？

惟叹而已。只能祝愿在Ubi公司手里，我们挚爱的魔法大陆能再现昔日的盛景。

巨人倒下了，但你们永不消亡。你们是我心中永远的英雄，永远无敌。

——谨以本文，纪念我们的《魔法门》，我们的《英雄无敌》，和我曾为之欢快的青春年月。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

《幻想水浒传Ⅱ》谜一般的决斗

■湖北 涎水梨

天捷星克莱布与谜之角色爱尔沙的决斗是游戏中除搜集108星外最难完成的隐藏事件，此任务对时间的限制几近苛刻。玩家若想完成此终极事件，必须尽可能缩短游戏的进行时间，少走弯路多逃跑是不二法则。下面是详细的完成方法（除1外均要求克莱布在队伍中）：

1.妙芝市右上方初次遇到2人，并在城门口过招。（游戏进行8小时内）

2.南窗市克莱布加入。（游戏进行10小时内）

3.在雷克西街的旅馆发现爱尔沙留下的信件。（游戏进行11小时内）

4.在森之村最上方找到一名酷似爱尔沙的女子。（游戏进行13小时内）

5.在骑士团首都的旅馆中再次得到爱尔沙留下的信。（游戏进行14小时内）

6.拉达拖街的酒馆克莱布和爱尔沙会再次过招，克莱布受伤。（游戏进行15小时内）

7.妙芝市解放后，会在左上方的琼斯顿山遇见爱尔沙。（游戏进行18小时内）

8.游戏进行到最终皇都时，去皇都外左上方的村落，克莱布会和爱尔沙做最终的对决，爱尔沙战死，整个事件到此结束。（游戏进行20～30小时内）



《秦殇》之泰山不减血打卢生

■山东 陈辰



在《秦殇》中，泰山打卢生的任务会有一个简单的完成方法。先让扶苏留下，其余成员跑到离卢生最远的地方（最好是铸剑师吴心的上方靠近洞穴处），然后让扶苏慢慢把卢生引到靠近吴心的地方。这时你发现了什么？卢生站在那里不动了，像死人一般，下面就可以把队伍中的其他队员全部招来，一顿痛扁。把他打败之后，卢生还是站着不动，这时你需要回到彭城，再进泰山一次，这时卢生又回到靠近客栈的地方，靠近他，他就会向你跪地求饶了。

《幻想三国志》无赖攻击术

■海南 zero

在《幻想三国志》中，后期Boss变态的攻击力和超多的血量一定让许多玩家感到头疼，这里有一种方法可以让大家轻松战胜他们过关。

首先战斗模式一定要设定为半即时制，保证队伍至少有5人左右，并且其中4人敏捷度相差不多。当战斗开始，第一个队员出手后，其他队员的行动槽也跟着满了，但不要跟着出手，当第一名队员攻击完成伤害数值出现时，第二名队员再出手。因为Boss一般攻击方式都为全体，只要保证有一个人不在队伍中，则Boss的攻击就无法成立，如此就成功"卡"住了Boss使其无法出手，只要你气够，可以将Boss一直折磨到死，我对付最终Boss蚩尤时他前后只出手两次！

使用这一招要注意，出手的队员不能使用最强绝招，如姬轩的"万剑归宗"，因为使用此类绝招会强迫所有队员归队，这将导致Boss的攻击成立。另外，普通攻击因为过快，可能来不及让下一个队员跟上。

《红楼续梦——京华风云》店铺经营条件

■江苏 芮超

各种经营权的获得

1.茶行：经商需在100以上，到1904年8～10月间，凤仪就会将经营权交给你。

2.餐厅：（A）如果主角追的是冯芸，在1908～1909年间，她就会将经营权交给你（餐厅外自动发生）。（B）如果主角追的是凤仪，并且茶行经营得不错，还有10万元钱，她就会问你要不要经营餐厅（但是会和冯芸的爱心减一颗）。附属条件：凤仪4颗心，商才400，需10万元钱。

3.戏院：（A）如果主角追的是梓宜，在后期她会问主角要不要经营戏院，不过要15万元钱，但如果之前的店铺都经营得较好，凤仪会赞助5万元！（B）如果主角追的是凤仪，一样要有足够的钱，她在后期就会问你要不要经营戏院，不过需要你有10万元钱。

4.书院：（A）如果主角追的是亦雯，在1907年1月，西学250以上，智慧和口才400以上，浩然会来你家问你要不要经营且会要你"找老师"，之后选择让亦雯帮忙，然后在3月前找好老师，准备好5万元钱，就可以去买了！（B）如果主角追的是凤仪，在1907年1月，浩然一样会来你家问你要不要经营书院，不过这次不用找老师，只要有5万元，就可以去衙门买了。附属条件：凤仪5颗心，商才和智力要高。

5.镇远行：应该是商才较高并且之前所经营的店铺都不错，有一天早上凤仪会问你将来要做什么（我试过不管回答什么都可以，不过为了保险起见，可以选"朝商业发展"），然后大约2个月后，她就会说要你去衙门买经营权了。

6.洋行：在一开始要和玉宛关系不错，然后1906年8月得知他父亲过世了，之后到军营去找他，就会遇到陈其美，然后在加入同盟会之后，有一天在市集遇到玉宛，之后陈其美会到家里来，把经营权交给你，说是当作革命的基地。

《红楼续梦——京华风云》各女主角结局达成条件

郑芳
好感度>95
国学>800
气度>800
文笔>800
智慧>600
声望>350

山本晴子
好感度>95
格斗<800

冯芸
好感度>95
厨艺>800
拥有餐厅经营权
烹饪大赛取得优胜

张梓宜
好感度>95
歌剧训练模式超过3次
拥有剧院经营权且名声>800
魅力>200
现金>15万

曾宝芸
好感度>95
西学>800
口才>800
魅力>500
声望>500
教会帮忙3级
拥有高级西装、结婚戒指

陆惜仁
好感度>95
体魄>700
魅力>500
茶园帮忙3次

王凤仪
好感度>95
商才>500
智慧>150
经营洋行、镇远行、上海餐厅、学堂、剧院（要求好高啊！）

林玉宛
好感度>95
厨艺>800
国学>850
魅力>850
成功执行洋行训练3次

朱亦雯
好感度>95
智慧>800
口才>800
西学>250
拥有学堂经营权

《仙剑奇侠传三》迷宫小地图全开法

■天津 吴雪刚

也许很多玩过《仙剑奇侠传三》的玩家都遇到了这种情况，但相信不是每个人都会注意这究竟是怎么回事。在《仙剑奇侠传三》中，我们每进一个迷宫地图都会有黑雾将地图遮住，需要利用行动将地图打开，就像那些即时战略游戏一样。这可能会让一些不习惯3D地图的玩家增加迷路的可能。笔者误打误撞，竟然发现原来可以利用游戏的Bug来解决这一问题。



1.首先来到有地图未打开的迷宫里，然后从入口返回到前一个场景，记录一下进度。

2.退出游戏，再执行游戏，读取刚才的记录，到那个地图还没有全开的迷宫，这时你就会发现地图已经全开了！

地图全开的优点是不容易迷路，缺点是可能会有某些地方就偷懒不去走了。

近期大作不断，相应的补丁也更新频繁，《动物园大亨2004》游侠简体中文汉化包、《冠军足球经理4》中文EP5最终升级档、《魔兽争霸——冰封王座》v1.12一次性通用安装包以及对应Black Isle出品的《狮心皇》光盘补丁和修改器。对于近期一些中文大作也发布了相关的补丁，其中"仙剑三"非常值得一提，首先三代无论是内容还是画面都给人一种全新的感受，并且只要能深入游戏就会有再次爱上她的感觉，也许这次的结局将是完美的……

游侠补丁网：三枫



《仙剑奇侠传三》存档修改器

全3D的场景、简单的操作配合绚丽的绝招法术，最后还有不同的结局，三代从故事性上来说的确发挥了"仙剑"系列的精髓，同时配合精美的画面可以说是有一点当初的感觉。当然游戏同样继承了"仙剑"的难度和迷宫等特色，只是相对来说要轻松一些。

简体版本存档修改器

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/pal3edit2.zip

繁体版本存档修改器

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/pal3savebig5.zip

使用方法：复制所有文件到游戏目录，执行修改器。

补丁效果：可修改包括人物属性、物品等。

《樱花大战3》大神终级存档

从剧情来说，"樱花3"依然继承了前两代有趣有情的特点，每个角色刻划得都很生动形象。游戏着重多支线的游戏剧情，结合养成和战棋两种游戏模式，因此在融和多种元素后给人的感觉更为独特（感谢网友LQ制作并提供）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/s3save.zip

使用方法：复制Savedate目录下所有文件到游戏Save目录，游戏时读取此记录。

补丁效果：可触发隐藏必杀"震天动地"，存档中还包含了一、二、三代的结局文件。

《三国立志传Ⅱ》存档修改器v1.0版

与一代相同，招募人才的方式有两种，一是完成特定任务，二是到客栈里礼贤下士。在客栈中，玩家一样可以利用金钱收买将领或是找有魅力的将领前往笼络。二代的战场中，增加了天气与风向两个变数。天气与风向会影响战场上火势的变化，除此之外将领在进行火系、水系、巫系计谋攻击时，同样会受到目前天候的影响，为游戏加入了一定的策略因素。不同的装备会影响角色能力，加上众多关卡，二代还是很值得尝试的（游侠网鬼龙之舞制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/sglzz2edit.zip

使用方法：打开存档，修改后保存，在游戏中读取该存档即可，"复制属性"与"粘贴属性"可以把一个人的属性复制到另一个人身上。

补丁效果：可修改角色的各类属性，包括金钱、口才、魅力等各项属性。



《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》v1.12一次性所有版本通用安装包
Warcraft Ⅲ：Frozen Throne

相信大部分"魔兽Ⅲ"玩家都已经升级到了《冰封王座》了，所以对应升级档也只更新《冰封王座》的对应升级档，"冰封"中新增加的几个特殊地图设计得非常有趣，一个是保护生命之树，还有一个是与野外军团的终级战役。可以说"魔兽Ⅲ"结合了角色扮演及即时战略等元素，只要稍加利用完全可以不断创新和改变（光盘版、硬盘版及各版本号均可使用本补丁）。

简体中文版使用

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3cn112.exe

英文版使用

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/War3en112.exe

使用方法：直接安装升级程序。

补丁效果：任何版本一次性升级，无须安装官方升级档。

《狮心皇——十字军遗产》完美免光盘补丁
Lionheart: Legacy of the Crusader

《狮心皇》利用《辐射》（Fallout）系列的角色成长系统，结合无数怪物、武器和超过60种的魔法，创造出一个充满奇幻色彩的中世纪欧洲大陆。故事发生于1588年，第三次十字军东征引发天地变异，打开了进入另一个时空的缺口，无数法力强大的魔灵涌入人间，身处乱世的玩家将通过不停地冒险和磨练，完成各个艰难的任务。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/Lionheartcd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《狮心皇——十字军遗产》3项属性修改器
Lionheart: Legacy of the Crusader

游戏时对应快捷方式“1～3”分别修改金钱、魔法、生命，游戏中以金钱最为重要，对于庞大而自由的游戏世界，你可以完全自由地冒险来完成任务，但这一切的前提就是你要有足够的实力，相信有了这款修改器后，你就绝对可以在游戏世界中任意驰骋了。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/imsdox-lnhrtr.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可修改无限金钱和魔法生命的属性值。

《动物园大亨2004》游侠简体中文汉化包第一版
Zoo Tycoon Complete Collection

《动物园大亨》作为非“大亨”系列的大亨游戏，也作为微软出击经营模拟类游戏的产品，的确做得十分成功。首先画面上比其他同类产品要精美许多，加上在设定和内容方面更是不断完善，资料片除了具有商业价值以外，更重要的是在不断完善和加强游戏内容，所以吸引了很多玩家，其中不乏女性玩家（游侠汉化组Jeff Chen制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/zoocn10.exe

使用方法：直接执行汉化程序，按提示进行安装即可。

补丁效果：本汉化补丁首先汉化第一部非资料片的游戏版本，资料片的汉化将在第二版的汉化包中实现。



《冠军足球经理4》v4.0.8.12版官方简体中文版升级档及免光盘补丁
Championship Manager 4

一定要先在任意的中文版本上安装v4.0.8.12官方简体中文版升级档（即EP5增强包官方简体中文版），安装过游侠汉化包的英文版本也可以使用此补丁，最新的升级档没有对球员的资料进行修改，但修正了翻译上的不少错误，包括联赛的部分名称和项目（游侠网娃娃独家制作）。

官方升级档

下载地址：http://games.sohu.com/download/patch/ep5chs_data.exe

免光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/cm4cn408cd.zip

使用方法：使用官方升级档升级，并保证最大化安装原版游戏，然后复制执行文件到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《冠军足球经理4》v4.0.8.12官方简体中文版升级档乱码补丁
Championship Manager 4

EP5增强包修正了在控制一个俱乐部和一个国家队，当尝试查看阵容信息时出现“Array access out of bounds”的问题；在人物搜索画面时出现“Array access out of bounds”的游戏崩溃现象；在使用非英语进行游戏过程中，当查看球员信息时可能出现的罕见崩溃现象；在很非常的情况下会导致游戏无法读取的错误；加强了中文版本和英文版本的兼容性。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/cm408cncdkey.exe

使用方法：直接执行补丁程序。

补丁效果：可解决进入游戏后游戏显示乱码的问题。

《文明Ⅲ》v1.27f升级档和完美3项属性修改器
CivilizationⅢ

此修改器可兼容所有版本的《文明Ⅲ》，同时除了可修改无限金钱外还可修改生产速度，或可设置无限回合，资料片和原版都可通用。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/devcp32t.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可修改金钱及加速生产的功能。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《欧罗巴战记——北方王冠》秘技

DIMMUBORGIR：显示所有建筑物
UTOPIA：击败Rebals
SVENSK：不声明战争
BURP：无事件
AIK：失去$5000
MANUNITED：得到$5000
STEFANREHN：上帝模式
RICHARDBAD：失去1000点积分
RICHARDNICE：得到1000点积分
KILLSTIG：杀死Hertig Stig
KILLVALDEMAR：杀死Hertig Valdemar
KILLERIK：杀死Hertig Erik
KILLBIRGER：杀死Konung Birger
KILLMENVED：杀死Menved
KILLHAAKON：完成任务

《三国群英传Ⅳ》内政偷懒法

若玩家手下将领数量较少，可以尝试如下操作：选择一个能带2支以上部队的将领，让其单独开展内政活动，其他将领该干嘛干嘛，只是必须在一个内政周期即将完成前返回城池，并编入内政将领的部队中，你会发现内政的效果和一支满员部队的工作效果一样。这样可以腾出大量人手去做其他事情，而且不影响内政建设。

《幻想三国志》超级秘技

在主画面时，同时按Ctrl键和W、I、N键，可进入蓝底白字状态，输入“FSWIN”（大写），听到召唤兽的叫声就可以了。

另外，在游戏中按V键获胜，按Y键可回复体力、真气，但昏倒就不行了，按F9可修改能力。

《绿巨人》全新秘技

在密码区输入以下密码：
ANGMNGT：生气指数全满
GMMSKIN：无敌
MMMYHLP：敌人血少一半
BRCESTN：解开所有谜题
TRUBLVR：解开所有的关卡
JANITOR：变成灰巨人进行游戏

《鬼武者》修改大法

用任何十六进制编辑器修改游戏安装目录下的Game.bin文件，Game.bin里只有一行文字，把第一个位置改成“1F”就会出现《鬼武者》所有的游戏模式，包括：鬼魂模式、简单模式、普通模式、最强模式、左马介特殊服装（熊猫装）模式、枫特殊服装（旗袍＋蝙蝠翅膀＋恶魔尾巴）模式。例如用金山游侠2002修改，则方法如下：运行金山游侠2002，选“文件修改”，选“新建”，用“浏览”选择游戏安装目录下的Game.bin文件，再选“文件编辑”，就会出现：

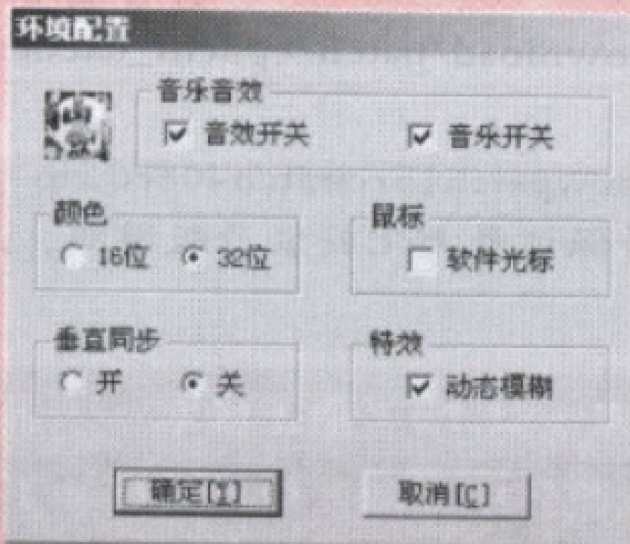
地址0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F；字符串00000000 XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00。将“XX”位置改为“1F”后退出金山游侠，然后开始游戏就可以选择各种自己喜欢的模式了。

《征天风舞传》快速赚钱法

《征天风舞传》中如何快速赚钱呢？方法有很多，今天介绍一种，将手镯跟珠宝合在一起会变成血纹灵珠，一只卖4200，合成20个就是84 000了。

华硕显卡园地——游戏优化宝典

《仙剑奇侠传三》显卡设置技巧



进入游戏安装目录X:\Program Files\Softstar\Pal3，找到Config.exe，如果你的机器不够劲，就把颜色改为16位，关掉动态模糊，这会使游戏的运行速度得到一定改善，如果游戏运行后觉得屏幕有闪烁感，可以关掉垂直同步试试看。另外如果在进入游戏后发现找不到鼠标，那么就将软件光标点上，这样鼠标就又会出来了，但鼠标的移动可能会有少许延迟。另外目录下还有个Config.ini的文件，用记事本打开它，里边的Width和Height就是游戏运行时的分辨率，默认为800×600，可根据自己显示器和显卡的实际情况进行修改，Fullscreen指是否全屏运行游戏，默认为1，即全屏。

《仙剑奇侠传三》星森众宝必胜秘技

第一次与星森的居民交谈，他会倒下，此时暂时远离，过一段时间再回去看他就已经站起来了。这时你一靠近他，他就会跑，基本上有3个追的技巧。

1.不要朝出口追。

2.把他挤向山壁凹洞或树丛间，让他转身时被追到。

3.一次对付一只。

如果他站起来后你20秒内追不到，他就会消失，要再追他就要重进星森一次了。

林晓： 啦啦啦，《大众软件》8周年了。聊天室特邀0号编辑田震（ ）做嘉宾主持。大家有鲜花、蛋糕等等礼物都给他。什么？两手空空啥也没带？好歹这是过生日啊，你们就不能配合一点吗？我苦……

庆祝大软又长大了一岁！

peiper1000

当听到大软即将迎来8周年时，我真的是大吃一惊，原来多年来一直陪伴我的伙伴，已经这么久了。而我的思绪，直接回到了5年前……1998年的1月，偶然在书摊发现了大软，被她的“内涵”和“娇容”一下子迷住，于是毫不犹豫拿起来，从此就再没有放下过。

1998年的大软还只是薄薄的几十页呢。1999年变成了带有星座图案的半月刊。2000年全新改版，变成了橘红色的封面，书脊上也加了图案，是“大众软件2000”。2001年再次改版，书脊是由“POPSOFT”组成的图案。2002年又改版了，书脊不在是图案，而是一反常态改用几种蓝色的过渡。到了2003年，大软的不断在完美已经无可非议，就像她本身的内容一样精彩。

我总是在关心着书脊的变化，因为每改变一次，就意味着她又长大了一岁，又改版了一次。现在，已经是第8次了。这8年中，经历的事情固然多，回忆的事情也固然多，可总不能一件一件去诉说吧。我想，如果把创刊号和今年的杂志放在一起，不用说，大家都可以看到她是否进步着、成长着。

这8年，又是短暂的，和一个世纪相比，和一个国家的成立相比，她的确是渺小的。但是我相信再过几年，甚至几十年，那时的大软依旧可以被我在书店中看到，那时的我，定会是感慨万分。

我，在用心，默默地祝福着大软的每一次成长。



：8年了，这也常常让我想起很多年前与“大软”的第一次相遇。如今占据了书柜中的“大软”似乎见证着我青春的回忆：那些有足球、电脑游戏、啤酒、同桌的你的单纯的时光里，我的最爱还是“大软”。和你们一样，“大软”也是我人生成长中最重要的一部分。


林晓 版 编
大软读信人

2003-08-26 01:08:17



[0] **大软今夜无眠。**

早上开始接待8周年大软活动邀请的各地嘉宾。
做工具快报的李岩，精通软件的GZ、烟波，网络达人的口木天子，以及游戏撰稿人三枫、大漠奇侠、虱子，还有游戏文学方面的九戈龙，热心读者四喜丸子、风子狐、Nogrief。一群人终于聚集在杂志社附近的时候，已经夜里十点。大家彼此招呼，排出长幼，计算路程远近。杂志发展、IT动态、游戏趋势俱是话题。兴高采烈之处，林晓不禁要称兄道弟。作者曾经是读者，读者就是潜在的作者，大家一起目睹更参与了大软的成长，而今在8周年的会议上聚会，怎不油然生出许多感慨！
回到编辑部发TOPTEN的稿子，已经是0点30分。穿过黑而静谧的巷子，大软的办公室灯火通明。
在夜幕的阴冷中看到这温暖的灯光，脚步都快了起来。
深呼吸，大软今夜无眠。
而我，将与今夜的大软共度。

风声雨声读书声，声声入耳，
家事国事天下事，事事关心。

关于大软的若干个名词

购买

自由的飞鸟

“大软来了没？”
“没有（无奈）”——————我哭！
过了几天
“大软来了没？”
“还没有，估计明天（抱歉）”—我忍！
又过几天
“大软来了吗？”
“来了，给！”——————幸福！

幸福

孤独

吃很饱是幸福
睡很久是幸福
考试很简单是幸福
喜欢的人也喜欢你是幸福
躺在床上什么都不想是幸福
网路不塞车是幸福
E-mail信箱变100MB是幸福
内存再增加10GB是幸福
看到新出的大软是幸福
大软8年一帆风顺是幸福
祝所有大软读者都幸福

搬家

奇民

先祝贺一下大软8周年。希望未来能给读者带来更多的知识，更多的快乐。
也希望编辑部能继续搬家：）
……

人以类聚

重庆 朱猛

我希望结交一些在使用MSN Messenger的朋友一起讨论游戏、电脑问题。我的邮箱是:aipb_2003@msn.com，QQ是100584411。

天骄 蚕将的铁哥们儿

我在北京观月和峰火玩，是一个力士，希望找一些志同道合的朋友，我的QQ是57371868，UC是26533985，E-mail是coolcoolsnake@163.com。

sunny

我现在在玩《仙境传说》，在上海penril我是60级的刺客。我在Ro上没什么朋友，我希望能有好心人在Ro上帮帮我，拜托林晓姐姐了，我的QQ是57355476，E-mail:sunny19850829@sohu.com。

nick yang

吾是如假包换的“博德”迷，很想知道“博德”的最终结局，不知“巴尔的王座”外面是否有买。吾急迫之情如黄河……如有知晓，吾感激涕零，无以为报，唯有“至死不渝”地支持大软。顺便问一句，上世纪的“博得之门”与其资料片“剑湾传奇”的正版本世纪哪里还有买？急等回答！！！(E-mail:nickyang1984@yahoo.com.cn)

: 人生能得几知己？答曰：游戏。

《百战天虫》之高三生活

——挑战“大四生活CS版”

王寅

高三世界，虫虫争霸。A、B实验，三分天下。
A班保守，让人害怕。只用飞弹，直上直下。
B班狂热，把我吓傻。飞羊摇摆，狂轰滥炸。
实验班稳，我很惊讶。瞬移跳绳，是真是假？
期末考试，我想自杀。无奈跳海，大声喊“哇”！
世界末日，拿分回家。香蕉奶油，多谢爸妈。
忍者绳索，逃跑必杀。却躲不开，家人追杀。
兄弟朋友，待我不差。说一句话，血包我加。
神圣手雷，女友相送。挥手微笑，“sa you na na”。
校长老师，还在笑吗？追踪导弹，没几颗啦！
我的高三，我的天下。大家别打，我说错啦！

: 玩百战天虫，我的最爱是飞羊，可能是因为飞起来的样子有点象SUPERMAN的缘故吧：)

晶合后院动态



前排：D.D（无人不知无人不晓的国内最厉害的女三角洲玩家）后排左起：Z.D，A.D，W.D，K.D

FIFA足球比赛筹备中

比赛项目定为FIFA2003，采用联赛制或淘汰制进行。这次大赛中，要饱受考验的不是参赛者的水平、战术和心理素质，而是——键盘！

反恐精英版

近日，本版开办了一个全新打造的精品栏目——原创评论。在这里CS玩家可以尽情发表自己对CS游戏独到的见解和观点。原创评论栏目内的精品文章还将在CGA等CS专业网站进行发表，并有一定的POP奖励。快将你的所见所闻所想拿出来由CS爱好者一起分享吧。

我的大学版

晶合后院版块大调整，原“晶合网校”版正式改名为“我的大学”。本版居民欣喜若狂：“我们要做个性的校园版，我们要做个活跃的校园版，我们要做个富有朝气活泼可爱开朗的学生！”



助他为乐

辽宁 王旭

我是一位大连的《大众软件》的忠实读者！最近重装电脑把心爱的《疯狂都市2》（微软出品的赛车游戏）删掉了！但是有又找不到光盘，跑遍大连是所有软件店，回答都是游戏太老了，没卖的了！这款游戏可以说是我最喜欢的游戏了。尤其是驾驶着自己心爱的赛车在城市中无拘无束飞奔，那种感觉真的很好！还望大家翻箱倒柜，帮忙找找！我的E-MAIL是iwangxu@163.com。

: 编辑部里有几位超级化石级玩家兼经典游戏收藏者，我一定帮你问问他们，毕竟，经典的游戏，在玩家的记忆中，永远是无法替代的。

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

论软件之生不逢时

■晶合实验室 蓝星

在我的印象中，以前好像从来没有写过软件排行榜的榜评，这回也来尝试一下。

以前写游戏榜评时总要把本月的榜单和上个月的进行对比，如发现新生力量则异常欣喜；如果没有什么明显变化就要抓耳挠腮地想词，以便给这一成不变的榜单换一种新的表述方式来取悦读者。

本期的应用榜一如我预料的那样，基本没有什么变化（写榜评的好命苦……），QQ还是名列第一，新推出的版本增加的QQ秀等功能还真是挺好玩的。不过也不知道它还能风光多久。随着网络的普及，网络聊天的新鲜感已经慢慢过去，上网只为聊天的用户越来越少，而且很多公司企业，为了防止员工在上班时“溜号”，已将QQ列入禁用软件之中。同时MSN对QQ的压力也越来越大，本期MSN的排名已进入前20，预计未来一段时间的走势是直线上扬。

金山公司的软件在前10名中占据4席，表现出了强大的综合实力。不过除了《金山游侠》之外，其他3款在榜内都有实力不俗的竞争者。目前金山正致力于《剑侠情缘网络版》的开发和推广，希望这不会影响到金山在应用软件方面的投入。

有一次和朋友聊天，他说软件的走红就像明星的发迹一样，没有什么理由。这话好像不全对，有些明星发迹只靠脸蛋就可以了，可软件是拿来用的而不是拿来看的。只要是有用的软件就会受到使用者的重视，所以我觉得目前的软件排行榜虽变化缓慢，但组成基本上是合理的。大家看一看前20名，聊天软件2款、杀毒软件3款、翻译软件4款、媒体播放软件2款、系统优化软件2款，其他的还有网络浏览下载软件等等，基本涵盖了一个普通电脑使用者的使用需求。不过我说的知识组成比例比较合理，但每个类型的软件具体哪一款会入选也是大有学问的。

软件走红的原因虽然同明星发迹的原因不尽相同，但被埋没的软件和永远也成不了“星”的演员却有着相同的苦衷。看着WinRAR高居排行榜第4位，而WinZip更是进了名人堂荣养，一众压缩软件兄弟（为避免替人做广告嫌疑，这里不一一列名）肯定是要多郁闷有多郁闷。论压缩比、压缩速度还是其他什么本事，我们都不比那两个家伙差，可我们不但进不了排行榜，连名字也少有人知，这是为什么呀（做叫天天不应、叫地地不灵状……）？

被埋没的可不止是这些个压缩软件。原本提下载软件必称“蚂蚁”和“小车”，可现在下载方式何其多呀。这段时间BT得可以的BT下载软件，读者要在排行榜上见到它，不知道要等多久呢！

看到虚拟光驱上榜，也会有跳着脚起哄的。DAEMON TOOLS和最近正旺烧的“酒精120”觉得自己比窦娥还冤，论名气和使用率，我们都不比虚拟光驱差呀。

IE和Office虽然进了榜，但对自己的排名肯定是十分不满意，俺们可是出身豪门呀，一点面子都不给，考不进前3名，回家怎么见家长？回头往身后一看，各式各样的浏览软件和文字处理软件排队足排出二里半去，心想能取个名次也不错了，真要是名落孙山这脸可往哪儿搁……

诺顿也满心地不服气，我哪点比毒霸、瑞星和KV差，就因为我是外来户排挤我？

为什么有这么多好的软件都进不了排行榜呢？看来只能用生不逢时来解释了，对于软件来讲，先期占领市场真是太重要了。不过也别放弃希望，皇帝轮流做，明天还指不定到谁家呢！我们广大的读者朋友们也不必太受这个软件排行榜干扰，记住软件是拿来用而不是拿来看的，不一定要选名气最大的软件，却一定要选最合用的，那些被埋没的生不逢时的软件，也许就是由于你的青眼有加，说不定哪天也能轮个皇帝做一做。

流行软件编辑推荐榜

推荐编辑：电子土豆

名称	推荐理由
Nero6 Ultra Editon 6.0.0.11	菜鸟大虾总相宜，光盘刻录的不二选择。
FinalData Enterprise 2.0	特别适合像我这种喜欢直接“Ctrl+Delete”的人。
Norton AntiVirus 2003	除了耗资源多一点，其他方面都很让人放心。
System Mechanic 3.7i	如果你不喜欢Norton Systemworks的庞大和“超级兔子”中选项的眼花缭乱，精悍的它也可以成为维护和优化系统的利器。
SiSoftware Sandra Pro v2003	想知道你的CPU比别人快多少还是慢多少？这是最简单的选择，尽管它的功能远不只如此。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE




经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	9.0Beta
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

TOPTEN手机投票启事
轻松投票选择软件
赢取每月精彩奖品

参加投票的软件见读者调查表背面，如果要给没有编码的软件投票，请直接输入软件名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的软件代码。

发送特服号136066050即可。

手机投票费用每条短消息0.5元。

17期手机投票幸运读者为：1352068××××

幸运礼物为明基光电鼠标。请获奖者尽快与本栏目联络领取奖品。如需更多精彩服务，请发送0到1630。

2003年8月幸运读者

特等奖：价值400元的联志音箱1套

云南 翟斌

幸运奖：《金山毒霸》2003年金版

北京 赵悦　湖南 刘冰亮
陕西 王一钊　江苏 王中达
宁夏 李逸杰　天津 刘强
浙江 徐明丰　新疆 柴铮
黑龙江 刘峰

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2003Beta1	1	1267	○	深圳腾讯计算机系统公
金山游侠	v	2	924	○	金山公司
金山毒霸	v	3	908	○	金山公司
WinRAR	3.20	4	775	○	Eugene Roshal
网际快车FlashGet	1.40	5	708	↑	JetCar软件工作室
Windows优化大师	5.4Build602	6	679	↓	鲁锦
金山快译	2003	7	483	○	金山公司
RealPlayer	9.0	8	356	↑	Realnetworks
瑞星杀毒软件	2003	9	335	○	北京瑞星公司
金山影霸	2003	10	319	↓	金山公司
IE	6.0	11	303	↓	Microsoft
虚拟光驱	7.11	12	285	○	东石软件公司
Photoshop	7.1	13	268	○	Adobe Systems Ncorporated
超级兔子魔法设置	5.36	14	250	○	蔡旋
Flash	MX	15	235	↑	Macromedia
金山词霸	2003	16	234	↓	金山公司
Office XP	2002	17	173	↑	Microsoft
KV3000	2003	18	140	↑	北京江民公司
MSN Messenger	6.0Beta	19	110	○	Microsoft
东方快车	XP	20	92	↑	北京交大铭泰软件公司

本榜所列软件版本号截止于2003年8月25日。本期网选选票截止时间为2003年8月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ2003正式版	71056
2	腾讯QQ2000C Build 1230b稳定版	64266
3	网络蚂蚁v1.25中文版	47014
4	Flashget(Jetcar) 网际快车中文版1.40	39719
5	RealONE Player Golden 2.0 Build 6.0.11.853	26883
6	金山快译2002共享版	19686
7	网际快车 V1.40中文特别版	18192
8	DirectX 8.1b简体中文版For Win9x	16045
9	WinRAR官方中文版3.2	15581
10	Internet Explorer 6.0简体中文完全版Build 2800	14235

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



如来神掌

宇宙争雄

漫画大师　黄玉郎原著　武侠漫画新纪元的高峰



神掌百变 绝学境界自由锻炼

技能树发展人物武学招式，任凭点选设定修练角色独门绝招，不同的招式，多样的组合，自由体验如来神掌变幻万千的不同威力与样貌！

广阔世界 丰富剧情畅快历练

收录原著300多回的庞大剧情架构，在幅员辽阔的精致大地图上探索丰富的任务支线，横跨千年的神掌世界恩怨情仇一次解决！

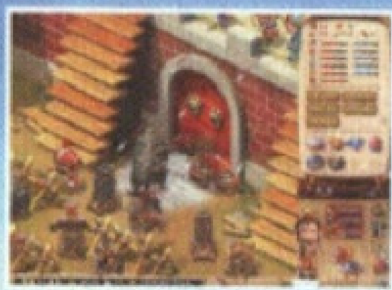
宇宙争雄 奇幻对决华丽呈现

招式威力特效随等级华丽强化，近身肉搏威力万钧，全程攻击气势磅礴，对应搭配伙伴招式，合力爆发出惊天泣地的超魄力合体神技！

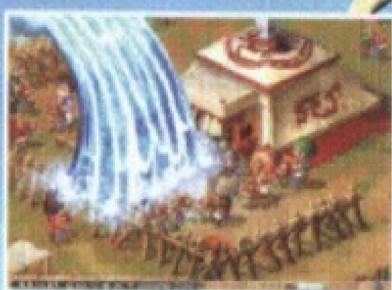
挑战Online组队探索乐趣多元

连线与好友切磋讨论的江湖传书二代强化登场。阵形谜题，智慧通关大斗法！练功游戏，手脚并用大考验！组队探索灵活选择！超越线上游戏的丰富设计，打宝练功探索不尽！

经典代表作改编



▲本军万车齐发的雄壮声势，不相信攻不下这座城池！



▲军师水计如此高强，看来本军今年夏天不怕缺水啰！



▲玩家若不懂得勤政爱民，可是会被老百姓唾弃的呦！

三国立志传2

THREE KINGDOMS STORY

请至官方网页下载最新密技

少年 刘关张 的成长故事

精心设计所有的Q版场景及超Q小物件！

七款游戏当红推荐!!

陆续上市中!!

文化2

扮演上帝的职责规划子民人生

国际中文版







奇迹餐厅

结合角色扮演的模拟游戏



工业大亨2

成为世界工业发展的传奇大亨



古文明时代

经营开拓自己的文明国度



发明工坊

重建蓝海之都的MM 奋斗史!?



天下霸图+攻略本

2003上半年最受关注的自制游戏



T-TIME 光谱博硕

www.ttime.com.cn T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

KOGADO Software Products

JoWooD Productions

ENLIGHT

paradox

DELL™

精打细算 实用至上

对于刚买电脑的您来说，买什么电脑刚刚好？戴尔™DIMENSION™4600有自信等您货比三家，比完价格比配置。它极具亲和力的价位特为预算有限的您考虑，采用英特尔®奔腾®4处理器的强劲动力，完全能满足家庭文字处理、上网浏览游戏、打印等基本计算需要，超过您预期的超快内存、升级硬盘，定能让您频呼惊喜！而屡获殊荣的戴尔服务，更能让你全无后顾之忧。

广告有效期：2003年9月10日至2003年9月27日
精彩促销请致询戴尔销售人员
广告产品及优惠仅限个人用户



超值
戴尔™DIMENSION™4600
特惠价 人民币 6,458
更高配置 更优价格

（以上图片仅供参考）
液晶显示器须另加费用

高扩展性 超值价格

戴尔™DIMENSION™2400



E-VALUE 配置代码：J240905Z-8100616

- 另加RMB428元，即可升级至80GB硬盘
- 另加RMB289元，即可升级至CD-RW
- 另加RMB2799元，即可升级至17英寸液晶显示器
- 另加RMB3298元，即可升级至17英寸Ultra-Sharp液晶显示器

- 英特尔®奔腾®4处理器2.2GHz
- 17英寸彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1] Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 128MB DDR SDRAM内存
- 3.5英寸软盘驱动器
- 48倍速最大CD-ROM
- 集成英特尔®Extreme显卡
- 集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及戴尔™Quietkey®键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内有限保修[#]

人民币 5,678

卓越表现 精明选择

戴尔™DIMENSION™4600



E-VALUE 配置代码：J240906Z-8100616

- 英特尔®奔腾®4处理器2.26GHz
- 支持DDR技术的英特尔®865PE 芯片组
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1] Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB(2X128) 333MHz 双通道DDR SDRAM内存
- 48倍速最大CD-ROM
- 64MB DDR nVidia® GeForce4™ MX w/TV-out显卡
- 5.1声道集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及戴尔™Quietkey®键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内有限保修[#]

人民币 6,458

卓越表现 精明选择

戴尔™DIMENSION™4600

采用超线程(HT)技术



E-VALUE 配置代码：J240907Z-8100616

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.4GHz
- 支持DDR技术的英特尔®865PE 芯片组
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1] Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB(2X128) 400MHz 双通道DDR SDRAM内存
- 16倍速最大DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia® GeForce4™ MX w/TV-out显卡
- 5.1声道集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及戴尔™Quietkey®键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 3年内有限保修[#]

人民币 7,558

站在科技前线

戴尔™DIMENSION™8300

采用超线程(HT)技术



E-VALUE 配置代码：J240908Z-8100616

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.6GHz
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 80GB[1] Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB(2X128) 400MHz 双通道 DDR SDRAM内存
- 16倍速最大DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia® GeForce4™ MX w/TV-out显卡
- 5.1声道集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 光电鼠标
- 戴尔™Quietkey®键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内有限保修[#]

人民币 8,698

轻松拥有 卓越表现

戴尔™INSPIRON™5100



E-VALUE 配置代码：J540911-8100616

- 另加RMB203元，即可升级至256MB(2X128)内存
- 另加RMB203元，即可升级至30GB[1]硬盘

- 英特尔®奔腾®4处理器2.4GHz
- 14.1英寸XGA TFT液晶显示屏(1024X768)
- 20GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 128MB (1X128) PC2100 DDR SDRAM内存
- 24倍速最大CD-ROM
- 32MB DDR 4X AGP ATI Mobility™ Radeon™7500显卡
- Sound Blaster 兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 内置调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务

人民币 10,578

轻薄灵巧 无线上网

戴尔™INSPIRON™500M



E-VALUE 配置代码：J540912Z-8100616

英特尔®迅驰™移动计算技术

- 采用英特尔®迅驰™移动计算技术
- 英特尔®奔腾®M处理器1.3GHz
- 英特尔®855GM芯片组
- 英特尔®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 14.1英寸XGA液晶显示屏(1024X768)
- 30GB[1] Ultra ATA硬盘
- 8倍速最大DVD-ROM
- 256MB(2X128) PC2100 DDR SDRAM内存
- 集成英特尔®Extreme 显卡(64MB共享显存)
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 内置调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务
- 另加RMB493元，即可升级至512MB(2X256)内存
- 另加RMB397元，即可升级至40GB[1]硬盘

人民币 11,888

DELL推荐移动计算机使用 Microsoft® Windows® XP Professional；戴尔个人电脑采用正版 Microsoft® Windows® XP 操作系统；
为了保证品质和服务，请认明 Windows® XP 正版标签；详情请浏览 www.microsoft.com/piracy/howtotell

（声明：以上图片仅供参考，以上价格已包含增值税。）

戴尔3包优质服务



免费销售热线：

800-858-2696

DELL™ 戴尔™

www.dell.com.cn 24小时网上亲自订购电脑 广告代码：8100616

价格或配置若有浮动，恕不另行通知，实际价格请致电戴尔销售代表查询。
#北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加。

个人用户请于周一至周五7:30-18:30，周六9:00-17:00， 拨打戴尔中国免费销售热线（订购时请向我们的销售代表咨询详情）。 未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060